

HKABC ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1999年4月10日
98
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
SaGa FRONTIER II
百年史詩式鉅獻
隆重登場
FINAL FANTASY VIII
感動最終回
每本港幣35元
東京玩具展'99續報
ACTION FIGURE BOOM
PlayStation新作超速報
私立JUSTICE學園 熱血青春日記2
聖劍傳說LEGEND OF MANA
FRONT MISSION 3
RACING LAGOON
PERSONA 2罪
DINO CRISIS
攻略無限盡在Dreamcast
BLUE STINGER／THE HOUSE OF THE DEAD 2
MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
感動最終回
100期記念倒數
還有2期!
隨書附送
SPRIGGAN 保衛者終於來臨
Players Zone VOL.17
為你帶來動感十足遊戲資訊
互動遊戲誌VCD
4 895011 310981
© 1999 SQUARE

四月上旬是學生們雀躍萬分的大日子——復活節一年一度的來臨，與其每天出街偶爾留在家中打機也是一件賞心樂事，而最近《SAGA FRONTIER 2》就是玩家們的心水選擇，不過到底它能否像《FF VIII》那樣廣受歡迎呢？t (FUKUDA)

# 第九十八號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）





## 仲有兩期就要改革喇





## 拳皇拳后 非常勁揪



## 新 GAME 介紹



## 攻略一族



## 玩家特區



## 遊戲誌附錄

**隨書附送 不另收費**

附錄 1: 感動深情的結局

FINAL FANTASY VIII 攻略最終回

附錄 2: TO HEART 熱潮打到嚟

PLAYERS ZONE VOL.17


◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、MS、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、非洲、怪傑
◆特約筆者／HAJIME、超音潛艇、仁魂、歐陽明、小寶寶
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆助理市場經理／Christine Lam
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888




FAXER：J.J、怪獸、
米奇、赤目黑龍、MS

## 薩爾達傳說又得賞！！

「第3回CESA大賞」的發表會在東京六本木舉行，今次的對象為98年1月1日~98年12月31日期間發售的遊戲，投票人數為13萬186人，比上次的12萬7332人增長不算太多。今回大賞由任天堂的《薩爾達傳說 時之洋笛》獲得(相信都是非它莫屬)，可說是幫N64爭回一口氣。至於其他的受賞作品如下(MS)：



| 獎項 | GAME 名 |
|---|---|
| 大賞 | 薩爾達傳說 時之洋笛（任天堂／N64） |
| 優秀賞 | R4-RIDGE RACER TYPE 4（NAMCO／PS） |
| | BIOHAZARD 2（CAPCOM／PS） |
| | beatmania（KONAMI／PS） |
| | 比卡超你好嗎？（任天堂／N64） |
| | METAL GEAR SOLID（KONAMI／PS） |
| 部門賞 | 程式部門——薩爾達傳說 時之洋笛（任天堂／N64） |
| | 劇情部門——街（CHUNSOFT／SS） |
| | 畫面部門——R4-RIDGE RACER TYPE 4（NAMCO／PS） |
| | 音樂部門——beatmania（KONAMI／PS） |
| | 人物部門——比卡超你好嗎？（任天堂／N64） |
| 審查員特別賞 | 古惑狼3環遊世界一周（SCEI／PS） |
| | SONIC ADVENTURE（SEGA ENTERPRISES／DC） |
| | DRAGON QUEST MONSTER（ENIX／GB） |

## KONAMI 音樂遊戲相繼推出新版本

近期以一系列音樂遊戲在遊戲機中心當紅的KONAMI，今個月內將首先推出《beatmania 4th Mix The Beat Goes On》，據知日本方面KONAMI在新宿的遊戲機中心已獲得此作品的測試版，而以跳舞及結他為題材的《DDR》及《GF》均暫定會在7月推出新作《Dance Dance Revolution 3rd Mix》及《Guitar Freaks 2nd Mix》。

除此之外，KONAMI亦會在今個月內推出一個用來連接其一系列音樂遊戲的硬件「BEMANI Club Kit」，相信會為各款已推出的音樂遊戲帶來一個新刺激。(J.J)

## 美版 DC 廣告攻勢始動

在美國最新一期的遊戲機雜誌「GAMEPRO」之內，終於開始出現宣傳DC的廣告，反正說也沒有用，還是讓大家看看吧。(J.J)



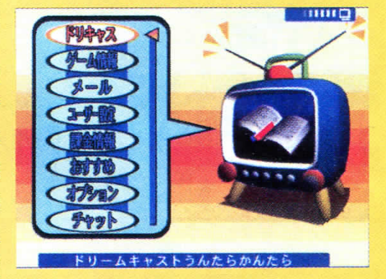
## 老鬼版 METAL GEAR！！

熱切期待的《METAL GEAR SOLID》英文版終於決定推出了，命名為《METAL GEAR SOLID INTEGRAL》，發售日為7月1日，價格是4990日圓。這個版本在概念上有點像《BIOHAZARD》的DIRECTOR'S CUT，但內容上就充實得多。

首先，遊戲在原有的2枚組之上，再新增了1張VR DISC，而VR訓練模式則大幅增至300版，字幕方面，玩者可選擇以日語或英語，難易度方面亦可作較大幅度的調整，務求初玩的人亦能易於上手；在遊戲方面，完成任務時可參加攝影會(？)，爆機後亦會出現新指令「拯救SNAKE」給玩者，2周目之後在特定條件下，敵人位置及服飾會有所改變，而且可選用主觀視點進行遊戲，在操作上亦完全對應DUAL SHOCK及POCKETSTATION，相信此遊戲推出時必定會被抄吧。(MS)

## 世嘉再次延長免費上網期間

世嘉在剛過去的4月1日，在其網頁上發表「使用DC接駁互聯網的服務『SEGA PROVIDER』的免費接駁期間將會延長」，繼上次宣布延長至4月上旬後，這已經是第2次同樣的行動，而世嘉更表示「暫時仍未決定改為收費的時期」，可能是世嘉暫時對於DC用家上網的習慣仍信心不足，怕一旦收費會嚇跑了不少用家，間接令DC失去擁有通信機能的優勢。(J.J)




## 各自為政？SQUARE 將設立 8 間附屬公司

在家庭遊戲機市場中擁有重大影響力的SQUARE，透露將於今個財政年度之內將公司進行大規模改組，設立8間附屬公司以控制不斷上升的開發費用。

即將獨立成附屬公司的部門，分別有CG、程式設計員、企劃．故事、廣告．宣傳、開發機械管理及技術支援、售後服務、小規模計劃支援、音樂製作。

至於總公司方面，則只會剩下決定公司大方向的決策部門，以及統籌預算可在全球售出超過1000萬套以上的超級作品的部門。

SQUARE這次大膽的行動，主要是因為過往該公司採用的「大作主義」過於集中人力及資金，一旦銷售成績未如理想便會損失慘重，但當各部門財政獨立後，便能將損失減至最少，在整體的經營上亦會比以往有更大的機動性。(J.J)

## DC 即將推出一系列小飾物

DC在6月將會有4種新的裝飾物推出，它們分別是「SONIC電話繩／500日圓」、「DC鎖匙扣／350日圓」、「DC電話繩／500日圓」及「DC VMS用電話繩／300日圓」，有興趣的話不妨到時留意一些大型遊戲店會否入貨。(J.J)

## DC開機商標會3D化？

相信有接觸過DC的人，都會對其開機時DC商標出現的一段動畫有所印象，據透露這商標將會在不久將來推出的一批新DC中改以3D來製作，所以想買舊機的話便要趁手了。

另一方面，世嘉將會推出500台以日本電單車手平忠彥為題材的限定版DC，這限定版的顏色會採用黑色機身，並附送限定的電話繩及貼紙，不過價格就會稍貴，要39800日圓。

想購買這500台限定版DC亦並非易事，首先會有300台在4月尾舉行的一次電單車比賽會場中接受預定，而餘下的200部則會在7月尾的「鈴鹿8小時耐力賽」之中出售……(J.J)



## SNK開設新遊樂場

3月19日除了是NEOGEO POCKET COLOR的開售日之外，還是SNK的最新遊樂場「NEOGEO WORLD東京BAYSIDE」的開幕日子，這遊樂場位於東京臨海副都心(即東京BIGSIGHT的所在地)的新設遊樂點「palette town」之內，裏面除了有很多SNK的遊戲機之外，還設有一套賽馬遊戲機「It's a Cool Jockey」及駕駛的士在紐約街頭橫衝直撞的遊戲「Trill & Rough Coaster」。當然，場內也可以試玩到SNK的最新遊戲機NGPC，及一系列還在測試階段的SNK新遊戲。

其實SNK在大阪早已設有類似的遊樂設施，而在東京開設還是第一個。去年《拳皇'98》也曾在大阪的「NEOGEO WORLD」作試驗性展示，不知今年的《拳皇'99》會否也會在這新場地中進行測試？有機會到日本旅遊的話，乘地下鐵有樂町線轉臨海副都心線在東京TELEPORT站下車就便是。(米奇)

## PS版《拳皇'98》兩個包裝有古惑

你知道嗎？PS版《拳皇'98》原來是有兩種包裝的啊！我們一般見到的PS版《拳皇'98》封面是開眼的草薙京，不過原來還有一款包裝的草薙京是閉起眼睛的，那將插圖主要是用作宣傳海報和廣告，而用在包裝上的數量就不多，每100盒中只有盒是閉起眼的。如果你手上的PS版《拳皇'98》上的草薙京是閉起眼睛的話就要好好保存了。(米奇)







## 光榮繼ENIX後有條件認可二手遊戲

3月26日，光榮KOEI亦繼ENIX後成為第2間在有條件的情況下認可二手遊戲買賣的廠商。

光榮所提出的條件為新作發售9個月後才可作二手買賣，解禁後亦要支付價格的7%予光榮作為版稅，這其實即是由ENIX所提出的條件，而光榮會自6月4日推出的GB作品《學級王山崎》開始按這方式來處理二手遊戲。

這次光榮沿用了ENIX所提出的條件，相信會令往後有更多廠商按這條件辦事吧。(J.J)

## 東京CHARACTER SHOW 7月末再次展開

去年8月，在東京BIG SIGHT搞了一次「東京CHARACTER SHOW」雖然那天下着雨，不過入場人數也有35535人，以那個規模的展銷會來說已算是很成功的了。

有關於面今年再接再厲，在7月24及25日再次舉辦「東京CHARACTER SHOW 1999」地點同樣是東京BIG SIGHT。今年將會有近10000種遊戲、動;畫及漫畫人物商品發售，其中有不少是「CHARACTER SHOW」獨有的商品，此外還會有各種舞台節目，預計今年會有40000人入場參觀。

除了這個「CHARACTER SHOW」之外，其實在今年5月4日還有一個名為「CHARA FES」的動漫遊人物商品展銷會，同樣在東京BIG SIGHT舉行，不過規模就比較小。(米奇)




## 日本街機業界無藥可救！？

據日本通產省最近一份報告中顯示，日本的街機業界正在無可挽救地萎縮中。

這份報告調查了日本97年的街機遊戲市場，發現比之前收縮了約10%，而這種收縮的傾向亦在98及99年持續，甚至有加快的跡象。

對於市場萎縮的理由，除了是「10~20歲的使用者大幅減少」外，經濟不景亦令顧客從過往每次玩1500日圓的程度下降為800至1000日圓的程度。

對現在的年青人來說，手提電話及互聯網的普及佔用了不少他們的零用錢，但「大作不足」也是不能否認的事實，希望各街機廠商多加努力，令街機業能維持下去吧。(J.J)

# 個人花式大家齊齊欣賞




大家有玩過在4月初推出的Dreamcast遊戲《AERO DANCING featuring Blue Impulse》，大家有玩出甚麼精采的「花式」嗎？有的話，這個新的系統可能會讓大家非常興奮呢！事關遊戲的製造商「CAK總合究所」已經開始利用Dreamcast的INTERNET機能，玩家們可以在HOME PAGE之上UP LOAD及DOWN LOAD不同的DATA，這服務將會由4月30日開始。

其實，這項服務的最大好處是可以讓玩家們在網上互相交換玩《AERO DANCING featuring Blue Impulse》的心得，而如果玩者有一些非常「勁」的花式DATA，亦可以放上網上讓同好觀摩一下，當然，這網站亦有照顧那些初學者，因為製造商亦月在網頁上講解一些難關的通過方法，真是照顧周全，至於這網站日後的發展，大有可能會是一些比賽和EVENT也不定的，大家可要密切留意這個網頁的通報。(http://aerodancing.dricas.ne.jp/)（赤目黑龍）

# 自製《FF 8》VCD黃雀在後……



最近最受歡迎的遊戲相信依然會是SQUARE的《FINAL FANTASY VIII》，而當中的CG MOVIE更相信令各位都木定口呆。但最近有很多店鋪都利用不同的方法來解折其中的CG MOVIE，實行自己製作《FFVIII》VCD，不單如此，更將這VCD放在店鋪中發售，不過因為價錢要數十塊，結果亦被人當一般VCD那樣照出反蛋，真是……（怪傑）

# SAGA FRONTIER II 賣晒？




SQUARE的另一個大作《SAGA FRONTIER II》終於在4月1日正式發售，而香港亦有這遊戲的行貨售買，可能是日本版特別受歡迎的關係，令價格曾經升至五百多元，而發售第一天更被搶購一空，對於有充足貨源的行貨當然不受影響啦！（怪傑）

# HOD 2價格回落



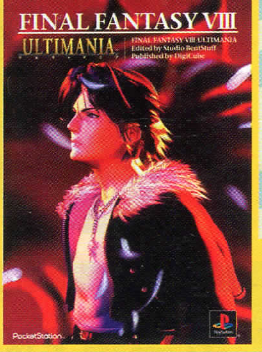

在近日，推出時被炒至八百多元的連槍版《THE HOUSE OF THE DEAD 2》，價格終於得以回落，而現在跌至大約五百多元，單槍亦跌至二百幾左右。對喜歡這遊戲又未買的讀者來說真是大喜訊。（怪傑）

# 有錢人先至可以跳嘅舞？




在4月10日才會發售的跳舞遊戲《DANCE DANCE REVOUTION》都成為各大小店鋪炒價的新目標，遊戲連DDR專用CONTROLLER被炒到最高1800港元，但遊戲以及CONTROLLER的原價都只是5800日圓，據講這次是由於日本方面的貨源非常缺乏，才會導致價格上升。（怪傑）

# 《FF VIII》ULTIMANIA 你買咗未？




《FINAL FANTASY VIII ULTIMANIA》終於在3月31日發售，而發售日的五日後其銷售量突破100萬本，這數字真是十分驚人。香港當然有這攻略本售賣，而售價大約300港元，但這售價亦相當驚人，因為日本售價只不過是1500日圓。（怪傑）

# 心跳回憶被炒？




在4月1日發售的SS版《心跳回憶DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩》亦受到炒家追捧，可能裏面有很多贈品的關係，最高炒價為七百幾港元，不過這個SS版亦被搶購一空。如果想買這遊戲的話，暫時就只能購買PlayStation版了。（怪傑）

# 潮流又興復古？食飽飯冇GAME好玩？

相信各讀者都會知道，每一間售賣GAME的店鋪都會播放一些最近新HIT GAME DEMO來吸引顧客，但近來卻有很多店鋪所播放的DEMO卻沒有一個特定的方向，有些更播放一些舊GAME，如：《METAL GEAR SOLID》、《PARASITE EVE》，可能真的是最近少了很多較大的TITLE，又或是那些新作未能吸引到他們吧。（怪傑）

# 翻版最終之日

在自從那次反翻版大行動之後，海關方面亦進行大清洗，連續數星期到各大小商場進行搜查，令到很多賣翻版的店鋪因難以做生意而「摺咗」，筆者最近亦到一些賣翻版的商場看過，如：×涌廣場、東方一撻撻，真的是少了很多，但仍然有少部份存在。海關這次行動真的很成功，但另一方面，翻版就此沒落。（怪傑）

《世紀詩篇》預言：

## 1999年又7個月，恐怖大魔王將自東方降臨……

1999年3月，北大西洋公約組織空襲南斯拉夫，戰事尚未結束……

1999年3月26日，網上電腦病毒Melissa出現，雖然創造者已被捕，但破壞力仍未清楚……

1999年4月，禽流感冒再次在香港出現，來源仍未清楚……

1999年9月9日零時9分9秒，漫畫《千年女王》中指出的世界末日時間。

1999年12月31日午夜，電腦千年蟲發作。




## 既然百年多變，百期豈可不變

## 1999年5月8日 遊戲誌百期紀念號

# 優惠交易廣場

※各商號保留各優惠券的所有使用權利

## DC 最新遊戲現金優惠



《GET BASS》連 DC 震動魚桿　憑券可作 $20 使用
憑券選購下列三款遊戲可作$10使用
THE HOUSE OF THE DEAD 2 連原裝光線槍
MARVEL VS CAPCOM
BLUE STINGER
三國志 VI
信長之野望將星錄 with POWER UP KIT
POWER STONE
AERO DANCING
SONIC ADVENTURE
(所有特價品限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

## PS 跳舞遊戲火熱登場！

《Drance Drance Revolution》遊戲連跳舞地毯　憑券可作 $20 使用
《Drance Drance Revolution》淨跳舞地毯　憑券可作 $20 使用
《Bust a Move 2》初回限定版　憑券可作 $20 使用
(限售 30 套)





使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

## GAMEBOY 遊戲大優惠

POCKET MON 波子機　憑券可作 $20 使用
beatmania GB　憑券可作 $10 使用
POCKET MONSTER 藍色　憑券可作 $20 使用
DRAGON QUEST MONSTERS 憑券可作 $10 使用
薩爾達傳說 DX　憑券可作 $10 使用
遊戲王　憑券可作 $20 使用
(各限售 30 套)



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

## PlayStation 新作優惠券

憑券選購下列遊戲可作 $10 使用（限售 30 套）
女神轉生 Soul Hackers
Bust a Move 2 初回限定版
心跳回憶 Drama Series vol.3 啟程之詩



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

## 手提機超值優惠

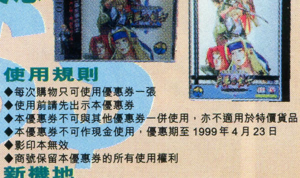
Wonder Swan 主機 / GameBoy 主機 遊戲　憑券可作 $20 使用，並送比卡超精品一份
數碼暴龍 Ver. Wonder Swan　憑券可作 $20 使用
SD 高達 EMOTIONAL JAM　憑券可作 $20 使用
(限售 30 套)



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

## NEOGEO 軟硬件全線優惠



月華之劍士 2 ROM 帶版　憑券可作 $100 使用
月華之劍士 2 CD 版　憑券可作 $10 使用
NEOGEO 帶機專用記憶卡　特惠價 $248
NEOGEO CONTROLLER PRO　憑券可作 $10 使用
NEOGEO CD 機　憑券可作 $100 使用
NEOGEO RGB 線　憑券可作 $10 使用
(限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

## Dreamcast 配件超特價

以下配件憑券可作$20使用
Dreamcast 光線槍
Dreamcast 震動魚桿
配件可憑券可作$10使用
震動卡、VGA BOX、手掣、VMS 記憶卡、S 線、軟鍵、鍵盤
(限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

## N64 遊戲現金代用券

MARIO PARTY　憑券可作 $10 使用
DRACULA 惡魔城默示錄（日版）　憑券可作 $10 使用
POCKET MON SNAP　憑券可作 $10 使用
(凡到本店沖曬 POCKET MON SNAP 相片，即可免費多沖曬一次)
任天堂 ALL STARS 大亂鬥　憑券可作 $10 使用
(限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

## DC 主機、配件大優惠

憑本券購買 DC 主機加 $10，即送專業變壓火牛一隻
Dreamcast VMS 記憶卡　迷人價 $140
Dreamcast 手掣　迷人價 $140
(限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

## Dreamcast 超大作優惠

The House of the Dead 2　憑券可作 $20 使用
Marvel Vs Capcom　特惠價 $290
(限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

## NeoGeo Pocket Color／GameBoy Pocket／GameBoy Color 用專業火牛　特價 $20

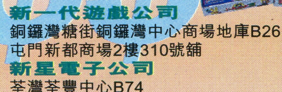
GameBoy Color 對戰線　特價 $20
(限售 30 件)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

## Wonder Swan 套裝大傾銷

Wonder Swan ＋ 1 款遊戲　鍾情價 $600
可選遊戲：Puyo Puyo 通／電車 GO！／Wonder Stadium
(限售 30 套)



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

# 電視配備好方便

**PlayStation N-PAL CONVERTOR** 優惠價 $50
**AV Super Selector 6 入 1 出視頻選擇器，可輸入 AV 或 S 訊號** 優惠價 $65

**使用規則**
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74




# PlayStation 硬件優惠

**憑券購買 PlayStation 7503 主機（110～240V），可獲贈 PS 記憶卡一張**
**PANTHER 光線槍 優惠價 $50**
**原廠 PlayStation DUAL STOCK 手掣（保證原裝） 優惠價 $100**
**（名額 30 名）**

**使用規則**
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74

# 凡購買 NeoGeo Pocket Color 送專業火牛一隻

**（限售 30 套）**

**使用規則**
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74

# GAME BOY 遊戲狂熱發售！！

**GAMEBOY COLOR 主機（保養一年） $450**
**加 $10 可換購 GAMEBOY 專業火牛／對戰線**
**（限售 30 台）**

**使用規則**
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74

# 魚樂無窮

**DC《Get Bass》淨遊戲** 魚樂價 $260
**DC《Get Bass》連 DC 震動魚桿** 魚樂價 $510
**PS《Bass Rise》連專用震動魚桿** 憑券可作 $50 使用

**使用規則**
- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

# 電車 GO！2 享樂套裝

**專用大型控制器** 特惠價 $230
**原裝手掣型控制器** 特惠價 $160
**限定套裝（包括遊戲、大型控制器及陀錶）** 特惠價 $530

**使用規則**
- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

# NGP COLOR 機套送俾你

**憑券到本店購買 NEOGEO POCKET COLOR，可換領 NEOGEO POCKET COLOR 專用機套一個，換完即止。**

**使用規則**
- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

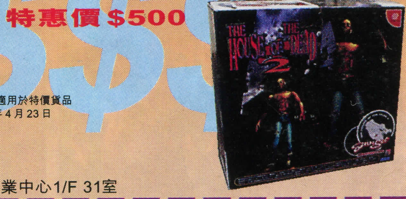


# Dreamcast 遊戲大特惠

**The House of the Dead 2 連 DC 專用光線槍** 特惠價 $500

**使用規則**
- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



# WONDER SWAN 遊戲優惠券

**憑券購買下列 WONDER SWAN 遊戲可作 $20 使用：**
**數碼暴龍Ver. Wonder Swan**
**三國志for Wonder Swan**
**陸行鳥之不可思議的迷宮**
**Wonder Stadium**
**Puyo Puyo通**
**鬥魂烈傳**
**上海Pocket**
**麻雀登龍門**

**使用規則**
- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

# GameBoy 至新奇配件

**原裝日本 GameBoy Color 專用袋** 特惠價 $190
**附設紅外線對戰設備，備有黃、藍兩種顏色**

**使用規則**
- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室




# PS《裝甲騎兵 Lightning Slash》限定版

**Prefect Soldier Box**
**憑券可作 $40 使用**

**使用規則**
- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室




# 索帶收集者恩物

**各款手提遊戲機索帶 憑券可作 $10 使用**

**使用規則**
- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 23 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利






**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室






# 各位PlayStation fans：

# Akio眼中的東京遊戲展




本月月底的確很忙，因為十日內要去兩次日本！一次是為了TGS(東京遊戲展)，一次是為了開會。

講開TGS，老實講一句，好像沒有去年秋季那麼刺激，可能因沒有什麼新的硬件公佈。而且可能賺錢的軟件廠商不多，加上經濟不景，影響到不少中小型的廠商今次都沒有出現，而很多大廠也「睇送食飯」，令fans有些失望；但售賣商品的區域明顯大多了，因為以前不少廠家的「景品(贈品)」，這次也當商品賣了！

講番自家公司的攤位先。這次主力推介的是兩隻四月份推出的行貨SCEI遊戲——《Omega Boost》(由河森正治擔任監製，《GT2》原班人馬開發的360度立體射擊game)，以及《Um Jammer Lammy》(PaRappa的第二集)。前者遊戲，參觀者要排隊送入一個佈置成太空船的船艙中，試玩這個新遊戲，而且可以得到一個《Omega Boost》的Passport！而後者遊戲是和Lammy和PaRappa的大公仔比試《Um Jammer Lammy》，當然贏家可以得到一個Milk Can樂隊的樂器——那就是一個印有Lammy和PaRappa頭像的手鼓！

## 《FF VIII》和王菲

全場最好賣的商品，相信非Square公司的《FF VIII》莫屬！因為頭一日(只open比行家)上午開館二個小時，《FF VIII》不少商品，如絲巾等，已經售罄了！我本想買一條比朋友，但也晚了一步！

小弟這次在東京不少地方，包括新宿的電器店，或赤板的餐館等地方，都可以隨時聽到一把熟悉的，美妙的聲音，那就是我地王菲的「Eyes on me」！的確有他鄉遇知己的感受！這和我十年前在德國聽到梅豔芳的「似水流年」一樣的感動莫名！雖然由日本返港後，最吃驚的就是知道王菲的婚變新聞(雖然感情是不理智的，但王菲對愛情一如對音樂，同樣專一和執迷不悟，令人敬佩！)。但如果你想隨時聽到王菲這隻歌，不用再用炒價啦，因為PlayStation Pro Shop已由日本EMI入了少量的一批日本原裝FF VIII Single唱碟，以特價(HK$70)發售，仲剩番十幾隻，要買趁手啦！








## 你要行貨game包裝是——

昨日在東京開會時，我和東京的同事談到行貨game的包裝問題。

你有留意到，現在的SCPS(SCE作為game的發行商)行貨game，盒子比日版的厚很多？這是因為SCEI特別為港台地區的機迷額外制作了一份中文的「遊戲說明書」(黑白印刷)，方便不懂日文的朋友可以了解一些基本的操作說明。這也是對支持正版的朋友一份謝意！

但是一直有機迷投訴想要日版一樣的game包裝，也有人不喜歡黑白印刷，曾有人投訴中文不通順(近來已經改善，因亞洲企劃部請了一位資深台灣機迷做中文說明)。







為了帶來更好的game包裝比香港機迷，我想請各位朋友幫忙，做個簡單的民意調查：

1. 你需要「中文遊戲説明書」嗎？

(是，請回答第2題)(否，請回答第3題)

2. 你認為彩色印刷對你選購行貨正版很重要嗎？

3. 如果不要「中文遊戲説明書」，你想要隨碟附送甚麼樣的印刷贈品？(如記憶卡貼紙、trading card等)

請於4月19日前將答案寄給我，或e-mail俾我！很需要你的寶貴意見，因為可以改變行貨game的方向！




# 新的財政年度

上週對SCEH來說，是很重要的一週，因為一九九八年財政年度終結了。龍老板總結了舊年的工作，盛讚了各位同事的努力，而PlayStation專頁也是去年最成功的一項工作，小弟也感到安慰。公司內部也有一些新的變化，令人鼓舞，希望來年工作會更順利啦！週五公司舉辦了年終小型晚會，大家都「醉翁之意不在酒」，只在乎最後的抽獎。承龍老板貴言，小弟果然贏了大獎！（現金少許）

本週最不開心的是，得知一位好朋友（另一間日本格鬥大廠香港分公司的要員）要離開那間公司了，因為消息很突然，令我很震驚。在去年她和我合作得十分開心，這樣一位美麗體貼的專業行政人員，如今要和game界分手（聽她說會轉行），的確令人神傷。謹在此祝她鵬程萬里，錦繡前程！




美咲 いよいよ、今日ですね。卒業式。




## SCEH 信箱回覆

### 美少女迷的失望

Akio先生：

你好！今次我寫信來的目的，是因為這幾個月來行貨時間表中，發現了一個問題，就是美少女的遊戲太少了。《Noel~La naige》《serial experiments lain》就算了，就連最近的《First Kiss物語》、《True Love Story 2》也沒有，真令我和其他同道愛好者都大失所望。

我很渴望貴公司能多引進一些這類game，例如《心跳回憶劇場系列vol.3啟程之詩》和《L之季節》，拜託！

傻機迷

傻機迷：

你呢個問題，很多人都寫信來問過我，所以一次過回答。

PlayStation至今出版了三千多個game，機迷各有所好。但並不是所有game香港都有做行貨，為什麼呢？

1. 部份game的版權問題：有的game廠和著名聲優簽的合約，只限日本國內；或有的版權只在日本，例如大熱的《DDR》歌曲版權來自日本的唱片公司，Konami只簽了日本的版權。所以不少game我們想帶來香港，都未能如願。

2. 現行在香港的行貨制度，是由各大PlayStation遊戲店主預覽二個月後的game，由他們代表香港機迷，決定有什麼game帶來香港。總有部份game店鋪有信心，有部份game店鋪冇信心而沒有下單，所以冇做行貨。例如board game、日本麻雀、棒球等在本地一向銷售麻麻，而使店鋪卻步。

當然，還有其它的原因，例如廠家的態度／意向，本地市場的翻版問題……等等也會影響。所以，以後不要怪SCEH沒有盡力將所有game帶來香港啦！

Akio

## 反翻版口號入選佳作

**1. Kwok Chi Keung**

十文一隻齊齊揀
以為好平好鬼盞
人人走去買翻版
犯法壞機過唔到版
都係轉行玩正版，玩正版

**2. June '1**

玩完翻版玩正版
就知翻版唔好玩

**3. TSUI HO MAN**

支持遊戲玩正版，持此態度確係啱
行貨遊戲最好玩，貨品質素ICHIBAN！
不要改機玩翻版，玩壞部機認真慘！
翻版遊戲不應玩，版權保護應共擔！

**4. man ■■ keung@hongkong.com**

香港個個玩翻版，廠商唔出中文版；
香港個個玩正版，勁game出中文版。

**5. Moky Wongkei ■ @netteens.net**

買碟要小心
正版要留神
反蛋禍害深
你我都不幸

**6. 小八神**

玩翻版　好快散
玩正版　你識揀

**7. 小八神**

買部機黎玩翻版
亞媽唔會煮你飯

**8. G-MAN**

製翻版　確無良
棄翻版　快從良

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱 91582 號 Akio Hong（SCEH），又或者寄 e-mail 比 Akio！

你現在可以隨時和SCEH的Akio聯系，他會回覆你的電郵，或刊登在雜誌上。

電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk

# 東京玩具展'99 陸續有來！

採訪：米奇

上期本來準備東京玩具展中最正斗的新產品，不過新產品太多，還有很多未能盡錄，所以今期繼續為大家介紹玩具展中的注目新產品。

## ACTION FIGURE多到講唔晒

今年真是ACTION FIGURE的天下，除了上期介紹過的《FF8》、《電腦奇俠》之外，其實還有很多精采的ACTION FIGURE。



■閃電超人的前形態——蛹超人




■閃電超人

### 閃電超人系列

BANDAI／未定／3200日圓

上期本來打算刊出這兩款ACTION FIGURE的，可是篇幅有限臨時抽起，今期補回。

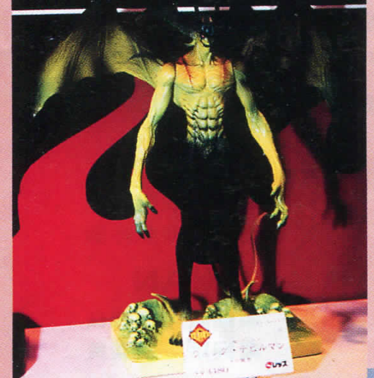
### EVANGELION系列

REDS／99年內發售／售價未定

雖然EVA的模型、手辦和ACTION FIGURE已出過不少，但REDS仍然向它埋手，一定是對自己的產品很有信心。事實上，這款初號機ACTION FIGURE可以擺出那麼多姿勢，看來關節相當多。大家請留意初號機的胸部裝甲板跟其他公司的設計略有不同。



■只有試作品展出的零號機看來備有很多武器配件。




### WING DEVILMAN

REDS／8月發售預定／3480日圓

在一遍ACTION FIGURE熱中，惡魔人再次成為目標，這款WING DEVILMAN比起原著更具邪氣，相當吸引。

### REAL ACTION HEROES系列

MEDICOM TOY／發售日未定／售價未定

一般ACTION FIGURE都是以PVC吸塑膠來製作人物造型，這個系列不同之處是全都以一個全新設計的29關節骨架為基本，然後在上面披上不同超人的外衣和飾物，所以看起來反而更像當年看電視的造形。現在公布將推出的包括電腦奇俠、電腦黑魔和幪面超人一號。




### 1/4綾波麗

Kyosho／4月發售預定／19800日圓

雖然説《EVA》熱潮已過，但綾波麗仍然有她的號召力。這款姿態迷人的綾波麗1/4 PVC模型完成品會否再次掀起你對綾波麗的懷念？









### 1/6 GUNDRESS系列

YANOMAN／第一彈4月16日發售／6800日圓

《GUNDRESS》是由士郎正宗作人物原案的電影動畫，片中五位女主角將會陸續推出PVC模型完成品，而首先推出的將是Kay Yung，今次就讓大家看看其餘兩款吧(我還以為YANOMAN只會出糖貓)。

## 三大惡獸同場會戰

說到玩具展，不可不提三隻專向女孩和小朋友出手的惡獸──比卡超、HELLO KITTY和叮噹。由於相關產品太多的關係，米奇只在各系列中揀選了一款心水來介紹。

### 開開心心 HELLO KITTY

記得多年前曾流行一時的音樂汽水罐嗎？這款2480日圓的HELLO KITTY的原理也是一樣，吉蒂貓會隨着音樂左搖右擺。當上百隻吉蒂貓在你面前聞歌起舞的時候，你也別説不嚇人。



### 精神飽滿比卡超

這款以柔軟膠料製成的比卡超內藏了很多摩打、發聲器和燈，只要插入電池，牠就會對你擺擺手，搖搖頭，發光和對你説話。售4980日圓。

### DORAECON

這款叮噹語音辨識電視遙控器在今次展中頗受注目，它可以對應多種牌子電視機，只要你對它説出你想要的命令，它就會為你做轉台、調校音量和光度等功能，此外，它還有所謂友好度，如果你好好使用它的話，它的友好度便會提升，接受你的命令時所説的話會有所不同。可惜，這款小玩意只對應日文。這遙控器5月14日推出，售價6980日圓。



## KONAMI手提音樂機陸續有來




■動畫歌版beat mania，最合動畫迷口味。




■跳舞機和POP'N MUSIC(右)的手提機版本

儘管beat mania迷對手提捽碟機評價不太好，KONAMI仍然繼續推出不同款式的手提音樂機，其中beat mania便會推出《動畫歌版》、《夏日COOL》版等多個不同的版本。而跳舞機就是米奇覺得最不可思議的音樂機，到底它跟POP 'N MUSIC有甚麼分別呢？




# HYPER NEOGEO WORLD '99

## NeoGeo Pocket Color MEGA TON SHOW 幕後花絮




NeoGeo Pocket Color MEGA TON SHOW經已在星期一(5月4日)舉行過，相信有關此戲展的報道大家都可在書中看到，在此不想悶親大家，不如向大家透露一下大家未必知道的少少幕後花絮吧。

今次會場中為比賽專用的面積大約有一千餘呎，一部大電視及比賽用遊戲機已用了大概500呎地方，其餘地方居然可以容納接近400人。

大家雖然唔多夠氧氣，但亦都非常熱烈，尤其當女子組(拳后)比賽時，大家更像參賽者真人格鬥比賽般緊張，又叫又跳，非常投入。當《KOF R-2》比賽時，更有位參賽者因遲了到達會場而未能參加比賽，當他知道自己不能參加時，就真係想喊起來，大家頓時唔知點安慰佢好，我亦非常為此參賽者可惜。由於那麼辛苦先可以由32強晉身到8強，最後居然因為遲到而不能參加比賽，真係唔值，我亦已想盡辦法幫他，但當時已進行兩強對戰，所以不可以中止比賽。另外，其他比賽進行時亦有很多朋友想即場參加，尤其是Team Battle比賽，三五成群的想比試一下，最後，都能抽到時間讓有些幸運兒比試一下。

現場更有角色扮演，當中有個扮演者剛來到會場，因未有造形，我單看外表就真係估唔到他扮演甚麼角色，但當他「E」起啲牙，我就知道佢扮演的是《拳皇》內的蔡寶奇，非常神似，他自己亦非常喜歡這角色！

除着遊戲展的完結，亦代表了《KOF'98》的完結，大家對《KOF'98》的評價如何呢？有甚麼希望改進的地方呢？又或者有些甚麼新意念，期待了好耐，希望我們能幫你實現的呢？如果有，請寫信來尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室宣傳部收，請註明「KOF之期待」，每位來信我們均會送出日本原裝精美海報一張。

## 緊急投票募集
## SNK Vs CAPCOM




預定於今個夏天及冬天推出的《SNK Vs CAPCOM》系列，現向各大機迷募集意見，請將希望在這「今世紀夢之對決」系列中出現的角色的名字(任何系列、作品也OK)及對這系列的個人意見、希望、舉行的活動等，投票時請將姓名、年齡、地址、電話、性別及角色，寄往九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈第一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收。

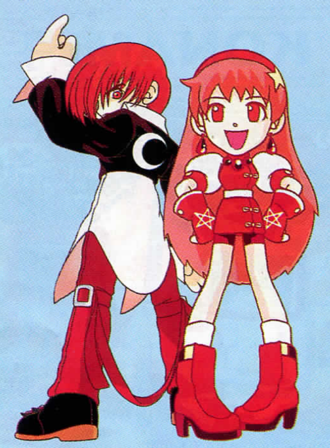
這個遊戲將會是今個世紀格鬥界的盛事，我們將會連續4個星期在投票中抽選10名投票者送出精美紀念品一份。請大家擁躍投票啦！

## SNK SUPPORTERS CLUB SSC



SSC的會訊現在開始印製，各位會員將可得到此會訊。如果還未成為會員的你想加入SSC的話，請到各代理商店購買SNK產品，填妥入會表格及寄回本公司即可！

## 「誰是"真"拳皇」有獎遊戲結果公布



《拳皇》比賽的冠軍經已誕生，冠軍得主是羅樂恆先生，而舉行已久的「誰是"真"拳皇」競猜遊戲亦有了幸運兒，就是——

**Rodnay Au Yeung**

而3月份「誰是"真拳"皇」競猜遊戲的幸運兒是——

**Russel Tsang Wai Lun**

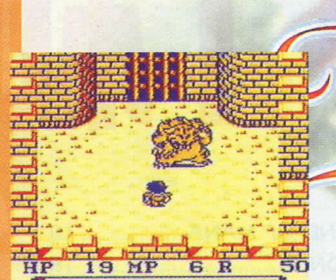
以上幸運兒我們會有專人通知領獎

# 新GAME介紹



製造商：SQUARE　發售日：夏季預定 價格：未定
容量：CD-ROM 記憶：未定
RPG 2P MEM 對應ANALOG CONTROLLER 對應DUAL SHOCK

# 聖剣伝説® LEGEND OF MANA

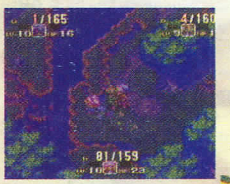



## ARPG名作續篇，現在再次復活！

### 序言



著名ARPG遊戲《聖劍傳說》，是繼《SaGa》大系之後另一個能夠橫跨GAME BOY和SUPER FAMICOM兩個年代的作品，其中受歡迎程度，絕對不比同廠其他系列作品遜色，而且直到現在仍未有半點褪減，期待推出最新作的呼聲連年不斷。然而，時隔四年之後，SQUARE終於以PlayStation為平台，製作其系列最新作，不過，遊戲並沒有冠以《～4》作為續篇名稱，而是返回原點採用《聖劍伝説LEGEND OF MANA》之名，來表示舞台和故事重新開始的意思。



至於今次《聖劍伝説LEGEND OF MANA》最特別的地方，就是採用類似《SaGa Frontier 2》中柔合平面和立體的技術效果，將幻想式的童話世界風格再次重現。此外，系列《～2》和《～3》中大受歡迎的二人同時進行設計也依然健在，加上首次引入的主角性別選擇、自由創造冒險世界「LAND MAKE SYSTEM」和各種華麗必殺技「ACTION EDIT SYTEM」等等系統，令到《聖劍》世界向着更高的層次邁進……




### 萬物之根源 · MANA

充塞天地之間、構成宇宙的元素「MANA」，是圍繞聖劍故事背後中形體不明的動力，共分為「光」、「闇」、「木」、「金」、「火」、「土」、「風」、「水」八種屬性，能夠關係創造世界和各種掌管屬性力量的精靈。




### 主角性別選擇




系列首次加入的主角性別選擇，能夠自由讓玩者設定主角的姓名、性別，以及武器裝備。其中主角性別不同，故事發展和出現EVENT亦會有所不同，而早期選擇的武器裝備，在中途是不能更改，所以選擇武器時就要慎重考慮。

### LAND MAKE SYSTEM

如前所述，今次《聖劍伝説LEGEND OF MANA》其中一個要點，就是需要由玩者自己親手創造冒險世界，因此故事開始的事候，地圖上只會有基本的地形，其他街道、迷宮和土地，全部也要利用道具「ARTIFACT」在地圖空白的地方上構成。當中玩者必需要以身處位置的鄰近土地製造場所，然後不斷層層推進，直至開墾遙遠無邊的世界。

#### ARTIFACT

能供玩者自由創造地圖世界各個部份的道具，當擊倒場所或迷宮中的BOSS後，玩者就可以從NPC（NON-PLAYING CHARACTER）手中，或是通過EVENT，取得新的ARTIFACT。






#### 精靈屬性

地域的精靈屬性，其中每個地域均有MANA八種屬性的設定，能夠直接影響製造鄰近土地中的精靈屬性、出現EVENT、棲息MONSTER、取得道具，以及迷宮難易度和商店物品種類。

## 尋找同伴

遊戲進行中，主角能夠在迷宮或城鎮中尋找NPC和PET MONSTER成為同伴，組成最多三人的隊伍，其中兩方(NPC和PET MONSTER)是不能同種類角色同時超過兩個。至於插上2P CONTROLLER後，戰鬥時則能夠二人同時協力進行。

與NPC不同之處，PET MONSTER是要由主角自己親自捕捉，經過飼養，才可以正式成為同伴，不過種類方面究竟有多寡？這個則未有詳細公布。

## ACTION ABILITY

《聖劍伝説LEGEND OF MANA》另一個新追加的系統「ACTION ABILITY」，乃由主角自己組合對敵戰鬥中各種攻擊及行動的系統。在過往系列中，玩者能夠通過特殊操作，造出各種不同的行動；但是「ACTION ABILITY」則只準玩者設定兩種動作，令到戰鬥中攻擊方面可以更方便同時，也能表現異於一般動作式戰鬥的樂趣。

此外，除了基本的八種「ACTION ABILITY」之外，玩者也可以透過兩者的組合，演化成另一種「ACTION ABILITY」，編制成新的必殺技。







■假若選擇與同伴分別，終身便不可以再次加入



■當三名同伴在一定距離中，三者體力產生電流，便可以使用合體攻擊「神鹿ATTACK」

## 連續技

不錯，遊戲中同樣着各種特別的連續技，其中主要利用QUICK ATTACK和POWER ATTACK兩者互相組合，造出威力比通常攻擊更大的連攜攻擊。

## 登場角色

### 主角系

MALE・男

FAMALE・女

### 同伴系



**～帥極的洋蔥劍士～DEWL(ドゥエル)**

樣子有趣的洋蔥劍士，是個了不起的熱血漢，授予主角很多寶貴的知識。

**～知識豐富的學者～梅菲(ムヴェル)**

居往於村落「DOMINA」，是全身長滿羽毛的鳥人系族人，性格勤勉，而且為人和藹親切，熟知天文地理，能夠提供世界歷史和「DOMINA」村落居民的詳細情報。

**～代代相傳的商人～力奇(ニキータ)**

繼承祖先從事行商傳統，看似半貓半兔的族人，原來是個趨炎附勢的傢伙。

**～態度粗魯的少年騎士～琉璃**

藍色鋭利的眼睛，身穿斗蓬的騎士，在村落「DOMINA」中搜尋行蹤不明的同伴「真珠姬」下落，為人説話生硬，性格嚴厲。

**～喜歡寶石的道具屋～TEAPO(ティーポ)**

茶壺型的魔法生物，性別一應為女性，自稱為美人(?)，雖然正職收集寶石，但是就極之喜歡紅茶。

**～喜歡惡作劇的魔法使～BAD(バド)**

喜歡製造惡作劇，但是帶有點點內向的男孩子，也是CORONA的弟弟，手持的長柄平鍋亦是母親的遺物，在偶然的機會下，離開了魔法學園，去到陌生的村落「DOMINA」……

**～啟程尋找「賢人」的旅者～DANAE(ダナエ)**

甚似貓的女性獸族人，生於斷崖之町，因為拯救陷於危難的友人，而出發尋找「賢人」的下落，現寄宿於RYUON街道。

**～活潑開朗的魔法少女～CORONA(コロナ)**

雙子之姊，森林中的居民，其中雙親於魔法實驗中不幸喪命以後，就開始入往魔法學園，而手中所持的掃帚，便是其父的遺物。

**～天生頭腦遲鈍的千金小姐～真珠姬**

外表溫文爾雅、穩重大方，其實性格天生頭腦遲鈍，是個入世未深的美少女，後來更因為迷路，而累得琉璃四處顛沛流離，追尋行跡。

| 製造商：SQUARE | 容量：CD-ROM |
| --- | --- |
| 發售日：預定99年夏 | 售價：價格未定 |
| MEM/對應DUAL SHOCK/SRPG | |

REPORTED BY：JELLY LAI

# front mission 3

フロントミッション サード

# 前線任務 3

## BACKGROUND

事件是以22世紀末的橫須賀為起點。這一次是描述10年前ALORDESH革命戰之後發生的事，世界局勢急速改變，除了OCU及USN成立了之後，更誕生了大漢中人民共和國這一股新的勢力。故事是以主角武村和輝為中心，主要是交代回上集至今這10年間空白時期中發生過的事。



## BEGINNING

這一集的故事是由橫須賀基地的爆炸事故而展開，揭發出各種的陰謀。因為這次的爆炸和輝的妹妹ARISA無緣無故地被卷入這事件之中，在爆炸了之後便失蹤了。和輝便和他的好友亮五一起調查ARISA失蹤的原因...

## MAIN CHARACTER



### 武村和輝

年齡：19
身高：183cm
體重：75kg
國藉:：OCU日本
職業：橫須賀高專學生

本編故事的主角。父親伊佐夫是日防軍將校，在橫須賀出生，在7年之前母親便因病辭世，在他9歲那一年其父收了ARISA為養女。WANZER的實習機師，也有在霧島重工中工作，而且意志堅強，是一個充滿正義感的熱血青年。



### 草間亮五

年齡：19
身高：172cm
體重：60kg
國藉:：OCU日本
職業：橫須賀高專學生

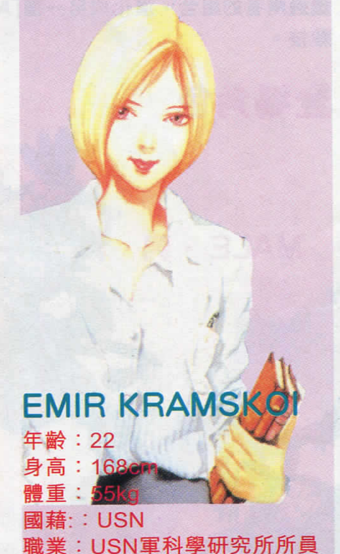
在小時已跟和輝一起讀書，是他最好的朋友，現跟和輝一起當WANZER的實習機師及在霧島重工中工作。十分喜歡泡妞，對ARISA有一定的好感。自我中心及輕率的性格卻跟和輝相反，但相方仍可以互相尊重及信賴。



### 武村ARISA

年齡：19
身高：160cm
體重：49kg
國藉:：OCU日本
職業：OCU軍科學學生研究員

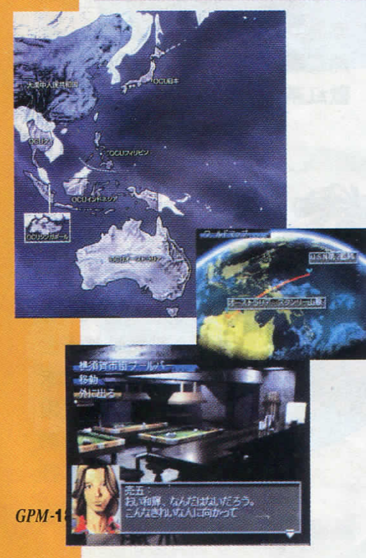
和輝的義妹，多愁善感的少女，在10年之前他的父親將她送到伊佐夫家中，並拜託他收養ARISA。ARISA很愛父親及哥哥，一家人的感情很好，現在是學生，參加了一個民間放射線計劃。



### EMIR KRAMSKOI

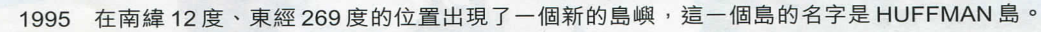
年齡：22
身高：168cm
體重：55kg
國藉:：USN
職業：USN軍科學研究所所員

被派遣調查橫須賀基地爆炸事故的研究員，隸屬於USN軍科學研究所，由外貌來看似是俄國人，給人的感覺比較COOL，後來跟五亮及和輝一起調查爆炸事件，一般人都會稱她EMMA。



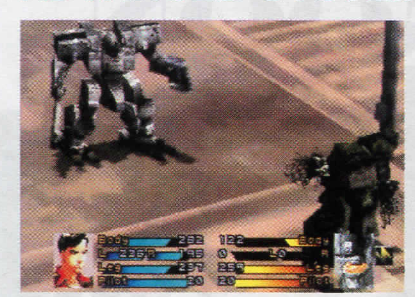


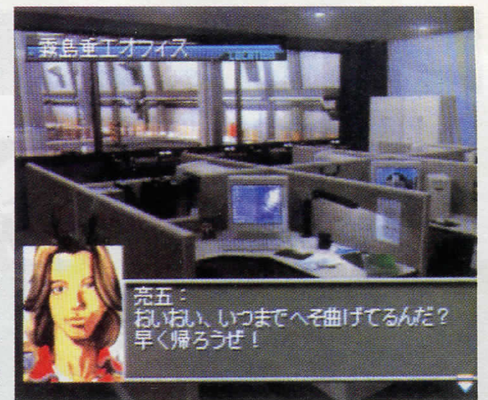
## FRONT MISSION HISTORY



1995 在南緯12度、東經269度的位置出現了一個新的島嶼，這一個島的名字是HUFFMAN島。
2005 在歐洲的國家組合了起來，並名為「EUROPE COMMUNITY」。
2015 在俄羅斯的各個國家再次連合，組成「ZAFUTRA共和國」。
2020 南北美洲合併了之後取名為「NEW CONTIENT合眾國（統稱USN）」。
2025 進行了WANDERING WALKING（WANDERING WANZER的前身）試作機1號的實驗。
2026 「OCEANA共同連合（統稱OCU）」亞洲及細亞這些地方的環太平洋國家。
2070 OCU跟USN因為HUFFMAN島的主權問題，發生了「第一次HUFFMAN紛爭」。
2072 「第一次HUFFMAN紛爭」結束了。
2090 因「第二次HUFFMAN紛爭」發生。傭兵部隊GALION COW及兵器企業SAKADA．INDUSTRY都被捲入了世界性的暴亂之中。
2094 孟加拉正式加盟OCU，國名改為「ALORDESH人民共和國」。
2102 ALORDESH向OCU要求獨立，而事發人是ALORDESH陸軍大佐。
2106 OCU菲律賓的MINDANAO島被反政府軍所佔領了。
2112 大漢中人民共和國成立。同年日本橫須賀基地發生大規模的爆炸，事件仍在調查中。

## ADVANCED SYSTEM






遊戲系統暫時都是跟上一集的完全一樣，只是在戰鬥系統上有點改變。在戰鬥的時候機師可以離開機體，這便是這一集的新系統。這樣便可以人對WANZER了，無可否認是十分危險，但究竟有什麼特別意義呢？原來在戰鬥時，在地圖上會有其他的特定機體存在，這一些機體多數是會對戰鬥有利的，這時玩者便可以命令機師離開機體，轉乘另一部機體了。

還有上集機體每一個部份都是有HP的，如果被破壞了之後便會冒煙，這一集將會有更細緻的效果，會有如產生火花及斷電線這一些效果出現，希望令提高畫面的真實感。




另外相信有不少人也對《FRONT MISSION 2》的讀碟時間感到不滿吧，這一集便作出了改良，將遊戲的讀碟時間大為減少，暫時知道遊戲故事的分支及路線加起來，會有100版之多，遊戲利用了CG動畫來交代故事的經過，而且水準十分之高，上一集是沒有的啊。



■怎可以對付到一部WANZER呀！



■遊戲中極華麗的CG

## NATIONARY




大漢中人民共和國、OCU及USN這三個勢力的關係，便是《FRONT MISSION 3》的故事重點，而另外在21世紀初，俄羅斯各個國家實行了重組，成立了ZAFUTRA共和國這一個新國家。

大漢中人民共和國　西曆2112年國家主席介博了實行了資本主義改革之後，計劃再建造出一個中央集權的國家。步入了21世紀後，國家的經濟政策漸趨自由，加速了國家的發展，但由於國家在政策上的改變，以致造成了不少的混亂情況。

OCEANA COMMUNITY UNION (OCU)　於2026成立的亞洲經濟共同體，加盟了的國家都會在以前的國名之前加上「OCU」。日本、澳洲及其他東南亞國家形成了「曼谷經濟帶」，上一集的ALORDESH人民共和國也加入了OCU。

UNITED STATES OF NEW CONTIENT (USN)　在21世紀初，加拿大和美國先合併了，但由於亞洲各國的急速合併，趨促南北美洲的合併。而USN的主導權便由加拿大和美國分擔，同時這一個國家也是人類史上最大的國家。



## KNOWNAGE

WANDERING · PANZER　開始時只是為了拆除地雷的機體，後來便開發出WANDERING · WALKING這戰鬥用機體，而現在的WANDERING · PANZER的性能更可對應到各種不同的任務，裝備上的變化更大。

第二次HUFFMAN紛爭 因為HUFFMAN島的主權問題，OCU跟NSN發生了衝突，繼而開戰。其實事件的真相是由日本的SAKADA INDUSTRY在HUFFMAN島上進行新兵器實驗時，引起了外界的注意，繼而引起了兩軍的爭奪。

ALORDESH人民共和國　是一個極為貧困的國家，國內的軍人自稱為「革命軍」，後來申請宣佈獨立。在這件事之後，在東南亞一帶的國家都紛紛向OCU要求獨立，引來了很大的反應。

#以上畫面仍在開發中

製造商：SQUARE
發售日：預定5月27日　售價：5800日圓
RPG / 2P / MEM / 對應DAUL STOCK&PocketStation

TEXT：怪傑

# RACING LAGOON

## 追尋橫浜最快傳說……



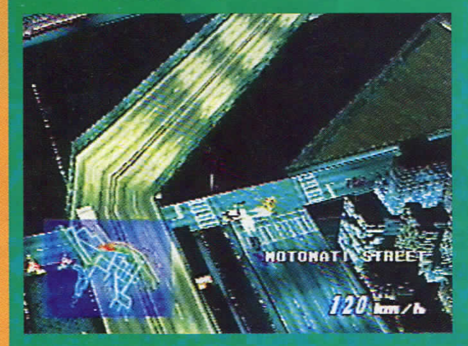



舞台為1999年的橫浜。在這裏的街頭賽車手經常與別人進行CAR RACER BATTLE，來突破自己的速度和駕駛技術的界限。這作品的主角──赤碕翔都是這班人的其中一個，而且亦受到「橫田最快傳說」的魅力所吸引。為了想知道10年前創下這個傳說的男人在行走時望到和其感覺是什麼的赤碕開始尋求自己的速度界限，而向著這個傳說進發的旅程。隊伍中的同伴亦都……

## 奪去敵車部件？

### 準備 BATTLE

在街道地圖上行走時，將會發現很多不同的敵車同樣在路中行駛。在速度提升的時候，需要不斷地打車頭燈，而只要燈光接觸敵車便可以進行比賽。不過與敵車距離很接近時才按車頭燈，比賽便不會成立，而沒有打車頭燈亦不會進行比賽。




### BATTLE START

進入Car Racer Battle時，賽道會因在哪一個地區發生比賽而改變。由於其數目會有很多，而賽道的結構亦有不同，所以最好每到不同地區都進行一次設定，來配合當中的賽道。



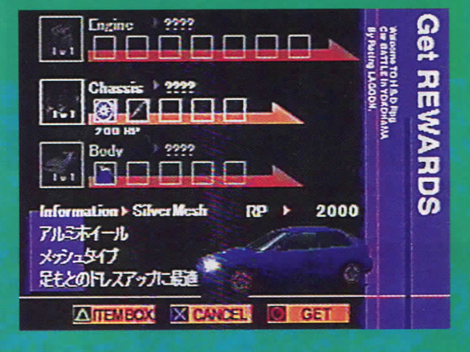

### 取得的零件

如果能夠在比賽中獲勝的話，就可以像其他RPG遊戲那樣取得金錢和零件，而取得的零件更可以由自己選擇，這樣便可以以不同需要而選擇。之後，主角就可以將剛剛取得安裝在自車上，而令到車的性能得到POWER UP。除此之外，ENGINE、車架以及車殼亦可從比賽中得到，而LEVEL UP則要可由比賽中獲得LEVEL，當累積的LEVEL到達一定數目時，這三種配件會自動改變。



## MACHINE 改造

這遊戲的其中一個重要的要素就是MACHINE COMPLETE。遊戲中的各種配件都可以安裝在不同的車上，而得到TURN UP的效果。由於配件可以自由地配置，所以可以製出原創的跑車。




FR

FF


RR


MR

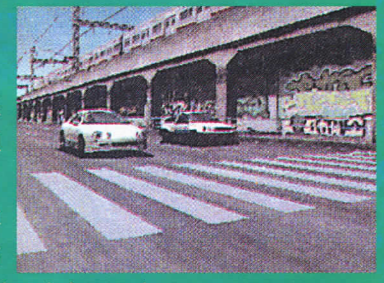

4WD

## 賽道變化

與在同一街道地圖上行走的敵人一起進入CAR RACER BATTLE時，比賽的賽道是會因應不同的地帶而改變。除此之外，遊戲當中更準備了大量不同難度的賽道設計。今次將會介紹兩個地帶的賽道特色，分別是櫻木町04賽道和CHINA TOWER BATTLE賽道。

### 櫻木町 04 賽道

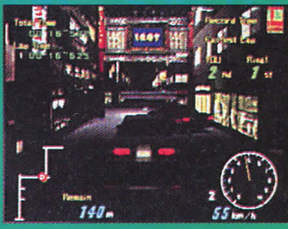




櫻木町是一條利用長長的直路作比賽賽道。想在這條賽道中獲取勝利，就必需更改ENGINE和車架，而設定出一輛以最高加速力的跑車。在比賽快將開始時，就需要踏實油門來突圍而出。

### CHINA TOWER BATTLE賽道





故事不斷進行時，只要達成特定的條件，便有某同伴加入而可以行走這賽道。在擁有細小彎角的賽道裏，不論跑車擁有多強速度都未必能取得勝利。因此必需將自車設定為在轉彎時的高制動力(BRAKE)才能較輕易獲得勝利。

## EVENT POINT

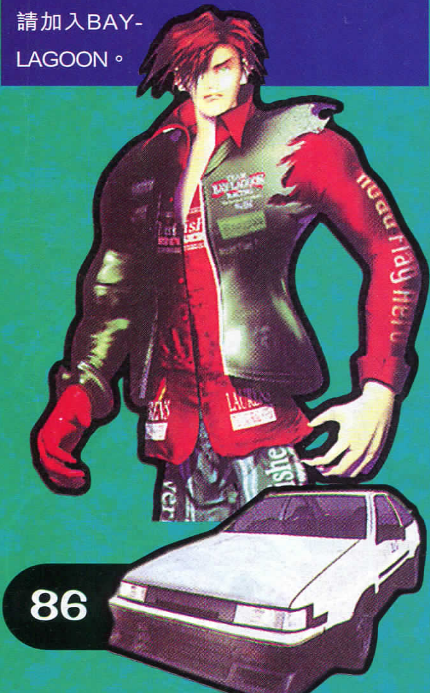
雖然在同一街道地圖上，但當中卻會有很多不同EVENT，只要到達一些有車停迫或十分特別的建築物都可以按○掣來進入，而一些EVENT更會有比賽發生，這些比賽都是十分重要的，因為分分鐘可能是取得強勁零件或同伴，所以事先必須將自車設定到最好適合該賽道。



## TEAM BAY-LAGOON RACING

### 赤碕翔

只有18歲的RACING LAGOON主角擁有天生的賽車能力，但未曾TURN UP過自己的愛車。後來被藤田一輝邀請加入BAY-LAGOON。



86

### 鈴木由佳

由佳的興趣就是清潔愛車—MICRO-GT，不過理解她對車本身機械裝置擁有的興趣。



MICRO-GT

### 藤沢一輝

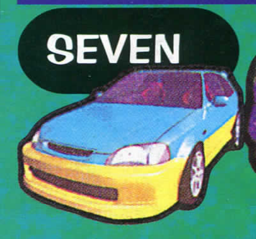


RS-2000 turbo

TEAM BAY-LAGOON的TEAM LEADER，而主角—赤碕就是由他邀請入TEAM的。愛好火箭般速度的他經常會踏實油門在晚上的橫浜飛馳。

### 難波恭司

BAY-LAGOON RACING的第二號人物。不太喜歡HARD TUNING的他平日會在GS MIRAGE中身水身汗的工作。



SEVEN

### 山田健三

與赤碕同樣是18歲，不過視赤碕為其競爭對手。他對自己愛車進行的改造是沒有人會知道的。



CVC 1600

製造商：SQUARE
發售日：4月22日　售價：5800日圓
ACT / MEM

TEXT：怪傑

地球曆22世紀半，因WARP航行法(超高速航行)的開發，突破了空間與時間之壁，而開始了惑星之間的交流。在交流越來越廣的23世紀初多個惑星組織了GENO連邦，當中亦包括了太陽系第三惑星「地球」。連邦政府設立了宇宙搜查局，它的調查範圍就是擴展還未清楚的領域。

地球曆2312年，連邦順利地擴大了已知的調查領域。為了往連邦簽訂友好條約的惑星ラミュレス親善大使船突然在連邦領域內的Z3地區消失。連邦。宇宙搜查局和Z3地區保安局一同進行調查。Z3地區就選派3名搜查官，而其中包括地球人—T.J.。他們乘搭了搜查官專用的最新型宇宙調查艦ジェネシス號向着失去親善大使消息的地點進發。

# サイバーオーグ CYBERORG

# CYBER ORG

## 無法想像的事實！！

## LEVEL UP

隨着在戰鬥中所累積的經驗值增加，SLOT亦隨之而開啟，這樣便可以在SLOT中安裝配件令武器LEVEL UP。吸收了之前安裝的配件能力，而令到一些新的SLOT打開。LEVEL UP後武器亦可繼續得到成長。

## WEAPON進化

當「武器的LEVEL爆滿」，以及「持有各武器的特定配件」這兩個條件達成時，武器便會得到進化。在進化後，武器的各種能力都會提升，而槍的形狀亦會改變。

進化後

進化前

## WEAPON

在WEAPON裏會附有屬性SLOT，而武器配件可以安裝在2種不同的SLOT。在SLOT中的配件更可以LEVEL UP。




## PROTECTOR

裝備保護使用中角色的PROTECTOR是需要2個SLOT的。PROTECTOR雖然是ITEM，但它是不會LEVEL UP的，所以需要有效地活用那些SLOT。






### T.J.

他是加入連邦宇宙搜查局不久的新調查官，而且亦是ジェネシス號的唯一地球人。能力平均的他最擅長格鬥術和槍法，而實力更是局內的NO.1。

### フォシス

在局設立的同時由宇宙連邦軍調職過來。大致上他是屬於沒有擁有感情的種族，所以冷靜地行動亦都是合理的。十分敏捷的他在處理爆炸品方面是局內最好的。



### ギガンテ

擁有優秀破壞力的他原來是一個大食鬼，特別喜歡吃菠蘿。雖然動作遲緩，但右手卻擁有強勁力量，而裝備了武器後更容易將敵人擊倒。

# ASCII 超新作 Line up!!

TEXT：FUKUDA

在本年度的TOKYO GAME SHOW春裏，ASCII展出了一連串即將發售的軟件，雖然並非全部都是超大作但仍有一定的吸引力，其中最受注目的當然便是《烙印戰士BERSERK》了，此外完成度很高的《GALERIANS》亦應該有點看頭。還是不阻大家時間，去片！

## 烙印戰士 BERSERK

機種：Dreamcast
售價：未定
發售日：未定　　容量：GD-ROM




■主角聳立在荒涼的城堡門前


■手持大劍的他正蓄勢以待


■部份迷宮在構造上相當講究

■狠狠的橫斬將魔物一盡轟飛

由ASCII與Yuke's共同製作的《烙印戰士BERSERK》是非常受注目的DC作品之一，雖然目前的完成度尚算很低，不過仍可看出一些倪端來。據知開發者盡量想將原作那種世界觀與及主角的性格溶入遊戲內，因此便製作出這種動作元素甚多的冒險式RPG來，從畫面所見大部份的作戰場所為城堡、荒野和血池，配合主角一刀可把敵人轟飛的豪爽劍技，足以令追開這套作品的人有一玩它的衝動。不過，到底它的劇情會否忠實地依據原作？這則有待廠方日後的公布了。

■哎…慘被敵人刺中，很痛

## 多利菲斯魔法學園～初等部

機種：PlayStation
售價：未定
發售日：未定　　容量：CD-ROM




■可自由選擇和哪名女孩約會

如果對戀愛育成SLG有點認識的朋友，就應該看得出這遊戲是和《Eberouge戀愛學園》有所關連的，原來它便是該系列的外傳作品。從表面上已知今次不論界面以至系統均作出一些改良，雖然同屬《心跳》系玩法可是它卻引入了和你不斷競爭的對手，即是說不但要提升女孩的好感度還要將對手擊敗，縱使如此現實化遊戲世界卻是發生在小學生時代，實在非常有趣；至於提升好感度的方法分別有和女孩子約會、引發特殊事件和在小遊戲中擊敗對手。


■危險！她真是不懂得游泳的


■深夜走去找女孩子好像不大好


■在遊戲中表現出色可獲得讚賞


■好像心事重重似的

## SILVER事件



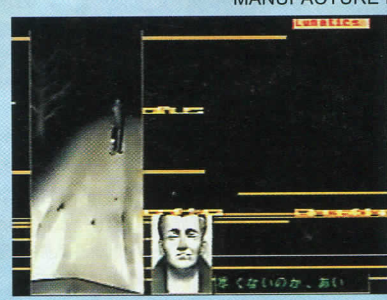
機種：PlayStation
售價：未定
發售日：未定　　容量：CD-ROM



氣氛較為陰暗的偵探式AVG，玩者需要周旋於極惡的恐怖分子與政府官員之間，為了偵破案件而深入虎穴去。特色方面由會話場面以至迷宮等都是用3D多邊形製成，大大增加了遊戲性和真實感，此外亦要憑一些瑣碎情報來找尋線索，喜歡這類遊戲的玩家不容錯過。

■很有偵探小說色彩的AVG

■全多邊形的迷宮畫面


■從極微小的跡象來找尋線索

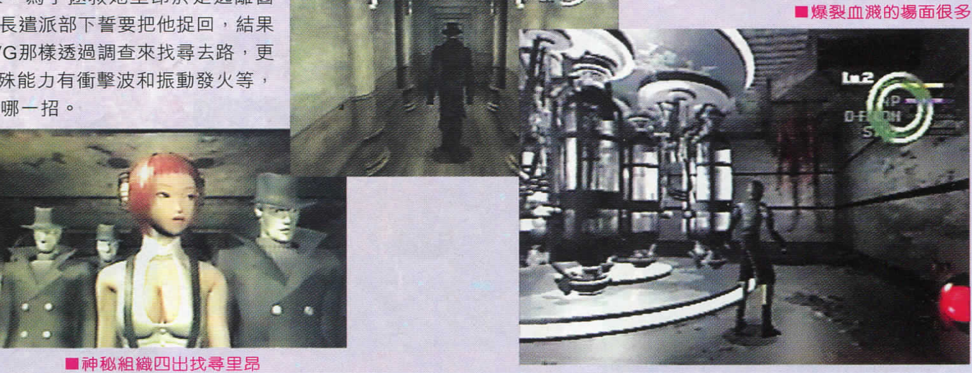
# GALERIANS

機種：PlayStation
售價：未定
發售日：99年夏季預定　容量：CD-ROM



■全身觸電的里昂辛苦倒地

由科幻漫畫家田島昭宇擔任人設的動作AVG，看起來很有同屬他繪畫《摩陀羅》和《Brothers》之味道，至於題材當然和其純熟的頹廢世界觀有關。在名叫米基蘭治的城市裏有一間秘密進行着超能力實驗的醫院，被囚禁的主角里昂在無意識之際聽到女孩莉莉雅的心靈感應呼喚，頓時令他的超能力醒覺過來，為了拯救她里昂於是逃離醫院，後來院長遣派部下誓要把他捉回，結果引發一場超能力追逐戰。玩者除了要像普遍AVG那樣透過調查來找尋去路，更要和追兵展開超能力戰鬥，基本上可使用的特殊能力有衝擊波和振動發火等，各有不同的儲勁時間，可因應情況而決定使用哪一招。



■戰鬥時需要瞬速輸入指令

■爆裂血濺的場面很多

■男主角里昂突然擁有超能力



■神秘組織四出找尋里昂

# 悠久之 Eden

機種：PlayStation
售價：5800日圓
發售日：99年4月22日　容量：CD-ROM



《悠久之Eden》是一隻非常着重玩者思考性的新式RPG，特色除了使用全3D多邊形來顯示外，所有村鎮與迷宮地點均是由大量正方磚CUBE所砌成，無論移動抑或戰鬥都很注重角色與地面之間的距離、高低差和屬性等，帶有很濃厚SRPG的味道之餘亦需求很高的解謎性。玩者需要不斷穿梭村鎮和迷宮這兩個性質不同的地區，分別進行收集情報、買賣道具及戰鬥等事件，而當發生過特定劇情後便會有新同伴加入。




■往魔法師城堡進發

■戰鬥時很有SRPG風格

■迷宮結構頗為刁鑽



■每人均有其獨特攻擊方式



■即使是村鎮都是由正方磚組成

# WIZARDRY~DIMGUIL



機種：PlayStation
售價：6800日圓
發售日：99年發售預定　容量：CD-ROM



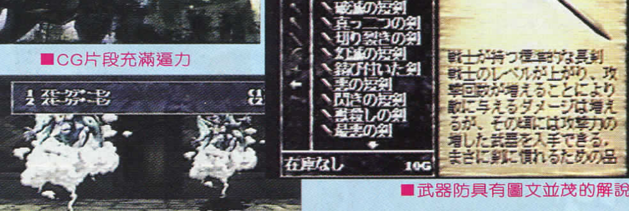
■和歷代一樣在訓練場找同伴

■解破機關令去路出現

■CG片段充滿魄力

《巫術WIZARDRY》可算是日本深受歡迎海外遊戲中的異數，因為普遍美式遊戲的日本版都只是純粹改變顯示語言而矣，很少會有像它專為本土玩家而設的版本（如GB時的《巫術外傳》等）。至於這次的《~DIMGUIL》故事上屬於原創，系統則保留了電腦版未進化前的舊有界面，這會令家用版玩者的投入感大增，至於賣點除造型絕頂的怪物多達200款以上外，武器道具亦有超過300款，還有它新增了幾種便利遊戲進行的新機能，當然不能缺少精彩的CG片段吧。

■武器防具有圖文並茂的解說



■戰鬥界面保持不變

# PANZER FRONT



機種：PlayStation
售價：未定
發售日：99年春季預定　容量：CD-ROM





■看準機會便可轟向對方

主角是二次大戰時在歐陸戰線上扮演重要角色的坦克，玩者可操作來自當年美國、德國與及俄國的威力無匹坦克，以擊潰敵軍作為目標。由於是史實式戰爭遊戲，故此它的模擬成分頗高，不但要懂得駕駛坦克衝鋒陷陣，同時亦要有預測對手行動的分析力，比起一般方格式戰爭模擬遊戲更有趣味。至於它的最大特色，就莫過於來自6位機械設計者的原創坦克，有份參與的如永野護、橫山宏、和宮武一貴等都很有知名度，單是這點已能吸引一群機械愛好者。



■由6名大師所設定的超級坦克



■在一望無際的戰場上擊破敵軍



■預先編定移動的路線

■火光熊熊，命中敵人

# DERBY STALLION



機種：SEGA SATURN
售價：6800日圓
發售日：99年3月25日　容量：CD-ROM



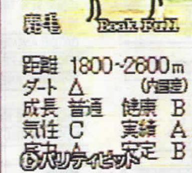



■可讓18匹馬共同出賽



■精彩的CG片段

令眾《打吡大賽馬》擁躉引頸以待的SS版終於推出了，基本上它是以PlayStation版作為基礎加以修訂及改良而製成的，雖然距離公布至今已有三年不過對SS用家來說總是值得的。系統上今次沿用了PlayStation版的作為骨幹，即是說閣下如果對它很熟悉的話玩起來就會很得心應手，強化點方面它是家用版整個系列以來首次引入18匹馬同場作賽，比較以往的更具真實感，另外競賽場面是以1秒60格的形式來顯示，畫質相對地提高了不少。當然，對應本年度JRA賽事編制與及新增種牡馬和繁殖牝馬是不可或缺的賣點，除此以外它更利用主機的本體記憶來儲存，以配合POWER MEMORY來進行即時自動儲存，大大減省儲存所需的時間。







■無敵帝王Sinbori Rudolf



■以拍跳來提升狀態

# UFO-A DAY IN THE LIFE



機種：PlayStation
售價：5800日圓
發售日：99年6月24日　容量：CD-ROM



■謎之外星人的太空船

這是由《MOON》開發人員負責的第二作，故此畫面帶有很重前作的影子，至於題材和系統則是同樣的另類。故事説在99年7月某國某地點上有一棟住宅大廈，住在裏面的都是些表面平凡的普通人，可是有一架旅行用UFO卻墜落於這處，為尋回失蹤了的同伴身為外星人的玩者便要負責找回它。潛入大廈後，玩者會遇到各式各樣的住客，只要利用宇宙攝影機將各人的樣子拍下，再帶回太空船進行分析就能逐漸發現一些線索，繼而解開失蹤同伴去向之謎。



■斗室內只有老鼠數隻

■到底失蹤了的同伴在哪兒？



■不知道眼前的人是否疑犯？

■調查後可回太空船分析資料

*以上均為開發中畫面

| PlayStation | | | |
|---|---|---|---|
| 製造商：SNK | 發售日：發售中(3月25日) | 價格：$358 | |
| 容量：CD-ROM | 記憶：1 BLOCK | | |
| FIG 2P | MEM | 對應ANALOG CONTROLLER(震動專用) | 對應DUAL SHOCK(震動專用) |

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：KOTARO
協力：ZAC、魔城城主天草四郎時貞、綠毛小春 維也納




## 引言

假若問拙者近期有甚麼PlayStation作品是非玩不可？相信拙者會毫不猶豫答是《THE KING OF FIGHTERS'98～DREAM MATCH NEVER ENDS～》！其中PlayStation版本的完成度是同系列之中最高，就連NEO GEO CD版本亦有所不及，可見遊戲的移植度何其地高！所以今期有見及此，特地補回遊戲中的全角色技指令表，希望大家能夠真正享受遊戲的精髓吧！

# 基本角色全技指令表

## 餓狼傳說隊

### TERRY BOGARD

| 通常投 | |
|---|---|
| GRASPING UPPER | 近敵時←or→+C |
| BUSTER THROW | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| BACK KNUCKLE | →+A |
| RISING UPPER | ↘+C |
| **必殺技** | |
| BURN KNUCKLE | ↓↙←+A or C |
| POWER WAVE | ↓↘→+A or C |
| CRACK SHOT | ↓↙←+B or D |
| RISING TACKLE | →↓↘+A or C |
| POWER DUNK | →↓↘+B or D |
| POWER CHARGE | ←↙↓↘→+B or D |
| **超必殺技** | |
| POWER GEYSER | ↓↙←↙→+A or C |
| HIGH ANGLE GEYSER | ↓↘→↓↘→+B or D |

### ANDY BOGARD

| 通常投 | |
|---|---|
| 剛臨・改 | 近敵時←or→+C |
| 抱住投 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 上顎 | →+B |
| 上面 | ↘+A |
| **必殺技** | |
| 斬影拳 | ↙→+A or C |
| 我彈幸 | 斬影拳擊中時↓↘→+A or C |
| 飛翔拳 | ↓↙←+A or C |
| 昇龍彈 | →↓↘+A or C |
| 空破彈 | ←↙↓↘→+B or D |
| 擊壁背水掌 | 近敵時←↙↓↘→+A or C |
| 幻影不知火 | 跳躍中↓↘→+B or D |
| 幻影不知火・下顎 | 幻影不知火着地中A or C |
| 幻影不知火・上顎 | 幻影不知火着地中B or D |
| **超必殺技** | |
| 超裂破彈 | ↓↙←↙↓↘→+B or D |
| 飛翔流星拳 | ↓↘→↓↘→+A or C |

### JOE・東(東丈)

| 通常投 | |
|---|---|
| 膝地獄 | 近敵時←or→+C |
| LEG THROW | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| LOW KICK | →+B |
| SLIDING | ↘+B |
| **必殺技** | |
| HURRICANE UPPER | ←↙↓↘→+A or C |
| 爆烈拳 | A or C 掣連打 |
| 爆烈拳 FINISH | 爆烈拳中↓↘→+A or C |
| TIGER KICK | →↓↘+B or D |
| SLASH KICK | ←↙↓↘→+B or D |
| 黃金之踵 | ↓↙←+B or D |
| **超必殺技** | |
| SCREW UPPER | ↓↘→↓↘→+A or C |
| 爆烈 HURRICANE TIGER 踵 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |



## 主角隊

### 草薙 京(KYO KUSANAGI)

| 通常投 | |
|---|---|
| 釥鐵 | 近敵時←or→+C |
| 一剎背負投 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 外式・轟斧 陽 | →+B |
| 外式・奈落落 | 跳躍中↓+C |
| 八拾八式 | ↘+D |
| **必殺技** | |
| 百式・鬼燒 | →↓↘+A or C |
| R.E.D.(RAINBOW ENERGY DYNAMITE) KicK(七十七式・獨樂屠) | ←↓↙+B or D |
| 貳百拾貳式・琴月 陽 | →↘↓↙←+B or D |
| 七拾五式 改 | ↓↘→+B・B or D・D |
| 百拾四式・荒咬 | ↓↘→+A |
| 百貳拾八式・九傷 | 荒咬動作中↓↘→+A or C |
| 百貳拾七式・八錆 | ・荒咬往九傷動作中A or C<br>・荒咬動作中→↘↓↙←+A or C |
| 百貳拾五式・七瀨 | ・荒咬往九傷動作中B or D<br>・荒咬往八錆動作中B or D |
| 外式・砌穿 | 荒咬往八錆動作中A or C |
| 百拾五式・毒咬 | ↓↘→+C |
| 四百壹式・罪詠 | 毒咬動作中→↘↓↙←+A or C |
| 四百貳式・罰詠 | 罪詠動作中→+A or C |
| 九百拾式・鵺摘 | ↓↙←+A or C(上段當身時為「外式・龍射」，而下段當身則為「外式・虎伏」) |
| **超必殺技** | |
| 秘奧義 裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+A or C |
| 最終決戰奧義"無式"(三神技之壹) | ↓↘→↓↘→+A or C |

### 二階堂 紅丸(BENIMARU NIKAIDO)

| 通常投 | |
|---|---|
| CATCH AND SHOOT | 近敵時←or→+C |
| FRONT SULPEX | 近敵時←or→+D |
| SPINNING KNEE DROP | 空中近敵時↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| JACK KNIFE KICK | →+B |
| FLYING DRILL | 跳躍中↓+D |
| **必殺技** | |
| 雷靭拳 | ↓↘→+A or C |
| 空中雷靭拳 | 跳躍中↓↘→+A or C |
| 真空片手駒 | ↓↙←+A or C |
| SUPER 稻妻 KICK | →↓↘+B or D |
| 居合蹴 | ↓↘→+B or D |
| 反動三段蹴 | →↘↓↙←+B or D |
| 紅丸 COLANDER | 近敵時→↘↓↙←→+A or C |
| **超必殺技** | |
| 雷光拳 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| ELECTRIGER | 近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |

### 大門 五郎(GORO DAIMON)

| 通常投 | |
|---|---|
| 十字締 | 近距離近敵時←or→+C |
| 摑叩付 | 遠距離近敵時←or→+C |
| 送足拂 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 玉潰 | →+A |
| 頭上拂 | ↘+C |
| **必殺技** | |
| 地雷震 | →↓↘+A or C |
| 超受身 | ↓↙←+B or D |
| 雲摑投 | ←↙↓↘→+A |
| 切株返 | ←↙↓↘→+C |
| 天地返 | 近敵時→↘↓↙←→+A or C |
| 超大外刈 | 近敵時→↓↘+B or D |
| 根子返 | ↓↘→+B or D |
| 裏投 | →↘↓↙←→+B or D |
| **超必殺技** | |
| 地獄極樂落 | 近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |
| **嵐之山** | |
| 根子拔 | 近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D |
| 續・切株返 | 根子拔動作中←↙↓↘→+B or D |
| 根子拔裏投 | NORMAL狀態時，續・切株返動作中→↓↘+B or D |
| 續・天地返 | POWER MAXIUM狀態時，續・切株返動作中→↓↘+B or D |

## 龍虎之拳隊

### 坂崎 獠(RYO SAKAZAKI)

| 通常投 | |
|---|---|
| 谷落 | 近敵時←or→+C |
| 巴投 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 冰柱割 | →+A |
| **必殺技** | |
| 虎煌拳 | ↓↘→+A or C |
| 虎砲 | →↓↘+A or C |
| | 猛虎 雷神剛擊中時→↓↘+A or C |
| 飛燕疾風腳 | →↘↓↙←+B or D |
| 極限流連舞拳 | 近敵時←↙↓↘→+A or C |
| 猛虎 雷神剛 | ↓↙←+A or C |
| 猛虎 雷神剎 | ↓↘→+B or D |
| **超必殺技** | |
| 龍虎亂舞 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 霸王翔吼拳 | →←↙↓↘→+A or C |
| 天地霸煌拳 | ↓↘→↓↘→+A or C |

### ROBERT GARCIA

| 通常投 | |
|---|---|
| 龍跳腳 | 近敵時←or→+C |
| 首切投 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 龍翻蹴 | →+B |
| 勺龍降腳蹴 | →+A |
| **必殺技** | |
| 龍擊拳 | ↓↘→+A or C |
| 龍牙 | →↓↘+A or C |
| 飛燕旋風腳 | →↘↓↙←+B or D |
| 飛燕龍神腳 | 跳躍中↓↙←+B or D |
| 極限流連舞腳 | 近敵時←↙↓↘→+B or D |
| 龍斬翔 | →↓↘+B or D |
| **超必殺技** | |
| 龍虎亂舞 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 霸王翔吼拳 | →←↙↓↘→+A or C |
| 無影疾風重段腳 | ↓↘→↓↘→+B or D |

### 坂崎 由里(YURI SAKAZAKI)

| 通常投 | |
|---|---|
| 鬼張手 | 近敵時←or→+C |
| SILENT 投 | 近敵時←or→+D |
| 燕落 | 空中近敵時↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| 燕翼 | →+B |
| **必殺技** | |
| 虎煌拳 | ↓↘→+A or C |
| 空牙(由里超 UPPER) | →↓↘+A or C |
| 裏空牙(DOUBLE 由里超 UPPER) | 重空牙着地時→↓↘+A or C |
| 雷煌拳 | ↓↘→+B or D |
| 飛燕疾風拳(由里超 KNUCKLE) | ↓↙←+A or C |
| 飛燕旋風腳(由里超回蹴) | ↓↙←+B or D |
| **超必殺技** | |
| 飛燕鳳凰腳 | ↓↘→↘↓↙←+B or D |
| 霸王翔吼拳 | →←↙↓↘→+A or C |
| 飛燕烈孔 | ↓↘→↓↘→+A or C |

## 怒隊

### LEONA

| 通常投 | |
|---|---|
| LEONA CRUSH | 近敵時←or→+C |
| ODER BUCKLER | 近敵時←or→+D |
| HEIDERN INFERNO | 空中近敵時↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| STRIKE ARCH | →+B |
| **必殺技** | |
| MOON SLASHER | ↓儲↑+A or C |
| GROUND SABER | ←儲→+B or D |
| GLIDING BUSTER | 重 GROUND SABER 中→+D |
| X-CALIBER | ↓儲↑+B or D |
| BACTIC LAUNCHER | ←儲→+A or C |
| EYE SLASHER | ↓↙←+A or C |
| EARRING 爆彈 | ↓↙←+B or D |
| **超必殺技** | |
| V SLASHER | 跳躍中↓↘→↘↓↙←+A or C |
| REVOLVE SPARK | ↓↙←↙↓↘→+B or D |
| GRAVITY STORM | ↓↘→↓↘→+A or C |

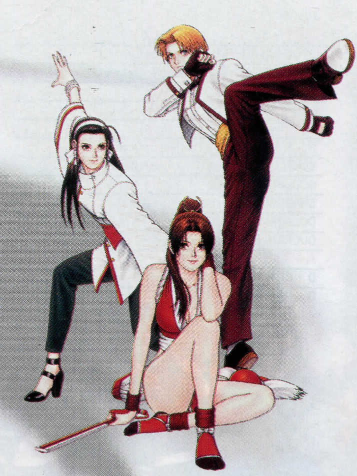
### RALF JONES

| 通常投 | |
|---|---|
| DYNAMITE HEAD BAT | 近敵時←or→+C |
| NORTHERN LIGHT BOMB | 近敵時←or→+D |
| **必殺技** | |
| VULCAN PUNCH | A or C 掣連打 |
| GATLING ATTACK | ←儲→+A or C |
| 急降下爆彈 PUNCH | ↓儲↑+A or C<br>跳躍中↓↘→+A or C |
| SUPER ARGENTINA BACK BREAKER | 近敵時←↙↓↘→+B or D |
| RALF KICK | ←儲→+B or D |
| **超必殺技** | |
| BARI BARI VULCAN PUNCH | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 騎馬 VULCAN PUNCH | ↓↙←↙↓↘→+B or D |
| GALACTICA PHANTOM | ↓↘→↓↘→+A or C |

### CLARK STEEL

| 通常投 | |
|---|---|
| GERMAN 投 | 近敵時←or→+C |
| FISHERMAN BUSTER | 近敵時←or→+D |
| DEATH LAKE DRIVE | 空中近敵時↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| STOMPING | →+B |
| **必殺技** | |
| VULCAN PUNCH | A or C 掣連打 |
| ROLLING CRADLER(必殺投) | ←↙↓↘→+C |
| SUPER ARGENTINE BACK BREAKER(必殺投) | 近敵時←↙↓↘→+B or D |
| SUPER ARABIAN VAGUE RALLY BACK BREAKER(必殺投) | ←↙↓↘→+A |
| NAPALM SLETCH(必殺投) | →↓↘+A or C |
| FRANKEN STEINER(必殺投) | →↓↘+B |
| FLASHING ELBOW | 必殺投動作中↓↘→+A or C |
| **超必殺技** | |
| ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER | 近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |
| RUNNING THREE | ←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D |





# 女性格鬥家隊

### 神樂 千鶴（CHIZURU KAGURA）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| 令月 | 近敵時←or→+C |
| 回天 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 除活・錚錚 | →+A |
| 除活・瑲瑲 | →+B |
| 除活・淙淙 | ↘+B |
| **必殺技** | |
| 百活・天神之理 | →↓↘+A or C |
| 貳百拾貳活・神速之祝詞 | →↘↓↙←+A or B or C or D |
| 貳百拾貳活・神速之祝詞・天瑞 | 神速之祝詞動作中↓↙←+A or B or C or D |
| 百八活・玉響之瑟音 | ↓↘→+A or C |
| 貳百拾貳活 乙式・頂門之一針 | ↓↓+A or B or C or D |
| **超必殺技** | |
| 裏面八拾伍活・零技之礎 | ↓↙←↙↓↘→+A or C |
| 裏面壹活・三籟之布陣 | ↓↘→↓↘→+B or D |

### 不知火 舞（MAI SHIRANUI）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| 不知火剛臨 | 近敵時←or→+C |
| 風車崩 | 近敵時←or→+D |
| 夢櫻 | 空中近敵時↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| 紅鶴之舞 | ↘+B |
| 黑燕之舞 | →+B |
| 大輪風車落 | 跳躍中↓+A |
| **必殺技** | |
| 花蝶扇 | ↓↘→+A or C |
| 龍炎舞 | ↓↙←+A or C |
| 飛翔龍炎陣 | →↓↘+B or D |
| 必殺忍蜂 | ←↙↓↘→+B or D |
| 飛鼯之舞 | ↓儲↑+A or C（按着掣後攻擊）<br>跳躍中↓↙←+A or C |
| 白鷺之舞 | →↓↘+A or C |
| **超必殺技** | |
| 超必殺忍蜂 | ↓↙←↙↓↘→+B or D |
| 鳳凰之舞 | ↓↙←↓↙←+A or C |
| 水鳥之舞 | ↓↘→↓↘→+A or C |

### KING

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| HOLD RUSH | 近敵時←or→+C |
| HOOK BUSTER | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| SLIDING KICK | ↘+D |
| **必殺技** | |
| VENOM STRIKE | ↓↘→+B or D |
| DOUBLE STRIKE | ↓↘→↓↘→+B or D |
| TRAP SHOT | →↓↘+B or D |
| TORNADO KICK | →↘↓↙←+B or D |
| SURPRISE ROSE | →↓↘+A or C |
| MIRAGE KICK | →↘↓↙←+A or C |
| **超必殺技** | |
| ILLUSION DANCE | ↓↘→↘↓↙←+B or D |
| SILENT FLASH | ↓↙←↓↙←+B or D |

# PSYCHO SOLDIER TEAM（超能力戰士隊）

### 麻宮 ATHENA（ATHENA ASAMIYA）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| BIT THROW | 近敵時←or→+C |
| PSYCHIC THROW | 近敵時←or→+D |
| PSYCHIC SHOOT | 空中近敵時↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| 連還腿 | →+B |
| PHENIX BOOM | 跳躍中↓+B |
| **必殺技** | |
| PSYCHO BALL ATTACK | ↓↙←+A or C |
| PHOENIX ARROW | 跳躍中↓↙←+B or D |
| PSYCHO REFLECTOR | →↘↓↙←+B |
| v PSYCHO REFLECTOR | →↘↓↙←+D |
| PSYCHO SWORD | →↓↘+A or C |
| 空中PSYCHO SWORD | 跳躍中→↓↘+A or C |
| PSYCHIC TELEPORT | ↓↘→+B or D |
| SUPER PSYCHIC THROW | 近敵時←↙↓↘→+A or C |
| **超必殺技** | |
| SHINING CRYSTAL BIT | →↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |
| CRYSYAL SHOOT | SHINING CRYSTAL BIT動作中↓↙←+A or C |
| 空中SHINING CRYSTAL BIT | 跳躍中→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |
| 空中CRYSTAL SHOOT | 空中SHINING CRYSTAL BIT動作中↓↙←+A or C |
| PHOENX FANG ARROW | 跳躍中↓↘→↓↘→+B or D |

### 椎 拳崇（SIE KENSOU）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| 發勁 | 近敵時←or→+C |
| 巴投 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 虎撲手 | →+A |
| 後旋腿 | →+B |
| **必殺技** | |
| 超球彈 | ↓↙←+A or C |
| 龍顎碎 | ←↓↙+B or D |
| 龍連牙・地龍 | ←↙↓↘→+A |
| 龍連牙・天龍 | ←↙↓↘→+X |
| 龍爪擊 | 跳躍中↓↙←+A or C |
| 龍連打 | 近敵時→↓↘+A or C・A or C連打 |
| **超必殺技** | |
| 神龍凄煌裂腳 | ↓↘→↘↓↙←+B |
| 神龍天舞腳 | ↓↘→↘↓↙←+D |
| 仙氣發勁 | 近敵時↓↘→↓↘→+A or C |
| 肉饅 | ↓↙←↓↙←+A or C |

### 鎮 元齋（CHIN GENTSAI）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| 強飲酒 | 近敵時←or→+C |
| 逆腳投 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 醉步飄簞襲 | →+A |
| **必殺技** | |
| 瓢簞擊 | ↓↙←+A or C |
| 柳燐蓬萊 | →↓↘+A or C |
| 回轉的空突拳 | ←↙↓↘→+B or D<br>醉管卷翁中→+B or D<br>望月醉中→+B or D |
| 醉管卷翁 | ↓↓+A or C |
| 蝶襲鯱魚 | 醉管卷翁中→+A or C |
| 望月醉 | ↓↓+B or D |
| 龍蛇反掤 | 望月醉中↑+B |
| 鯉魚反掤 | 望月醉中↑+D |
| 鬼醉酒 | ↓↘→+A or C |
| **超必殺技** | |
| 轟爛炎炮 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| 轟炎招來 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |

# KIM TEAM

### KIM KAPHWAN

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| 首極落 | 近敵時←or→+C |
| 殺腳投 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| TORA・YOPUCHAGI | →+A |
| NERICHAGI | →+B |
| **必殺技** | |
| 飛燕斬 | ↓儲↑+B or D |
| 半月斬 | ↓↙←+B or D |
| 飛翔腳 | 跳躍中↓↘→+B or D |
| 流星落 | ←儲→+B or D |
| 空砂塵 | ↓儲↑+A or C |
| 霸氣腳 | ↓↓+B or D |
| 三連擊 | ↓↙←+A or C（可連續輸入三次） |
| **超必殺技** | |
| 鳳凰腳 | ↓↙←↙→+B or D |
| 空中鳳凰腳 | 跳躍中↓↙←↙→+B or D |
| 鳳凰天舞腳 | 跳躍中↓↘→↘↓↙←+B or D |

### CHANG KOEHAN

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| 破顏擊 | 近敵時←or→+C |
| 鎖締 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 轢逃 | ↘+A |
| **必殺技** | |
| 鐵球粉碎擊 | ←儲→+A or C |
| 鐵球大回轉 | A or C掣連打 |
| 鐵球飛燕斬 | ↓儲↑+B or D |
| 大破壞投 | 近敵時→↘↓↙←→+A or C |
| **超必殺技** | |
| 鐵球大暴走 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 鐵球大壓殺 | ↓↘→↓↘→+A or C |

### CHOI BOUNGE

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| 頭乘刺 | 近敵時←or→+C |
| 下血突 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 二段斬 | →+A |
| 通魔蹴 | →+B |
| **必殺技** | |
| 龍捲疾風斬 | ↓儲↑+A or C |
| 飛翔空裂斬 | ↓儲↑+B or D（按着掣後攻擊） |
| 飛翔腳 | 跳躍中↓↘→+B or D |
| 旋風飛猿刺突 | ←儲→+B or D |
| 方向轉換 | 旋風飛猿刺突或飛翔空裂斬動作中方向加攻擊掣 |
| 疾走飛翔斬 | ←儲→+A or C |
| 回轉飛猿斬 | ↓↙←+A or C |
| 奇襲飛猿突 | 回轉飛猿斬動作中A or C |
| **超必殺技** | |
| 真！超絕龍捲真空斬 | →↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |
| 鳳凰腳 | ↓↘→↘↓↙←+B or D |



# SPECIAL TEAM

### BLUE MARY

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| VICTOR投 | 近敵時←or→+C |
| HEAD THROW | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| HAMMER ARCH | →+A |
| CLIMBING ARROW | ↘+B |
| DOUBLE ROLLING | →+B |
| **必殺技** | |
| SPIN FALL | ↓↘→+B or D |
| M.SPIDER | ↓↘→+A or C |
| STRAIGHT SLICER | ←儲→+B or D |
| CLUB CLETCH | STRAIGHT SLICER擊中時↓↘→+B or D |
| VERTICAL ARROW | →↓↘+B or D |
| M.SNATCHER | VERTICAL ARROW擊中時→↓↘+B or D |
| M.REVERSE FACE LOCK | ↓↙←+B |
| M.HEAD BASTARD | ↓↙←+D |
| BACK DROP・REAL | 近敵時→↘↓↙↙←→+A or C |
| **超必殺技** | |
| M.TYPHOON | 近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D |
| M.SPLASH ROSE | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| M.DYNAMITE SWING | ↓↘→↓↘→+B or D |

### 山崎 龍二（RYUJI YAMAZAKI）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| 締上 | 近敵時←or→+C |
| 亂投 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 打刺 | →+A |
| **必殺技** | |
| 蛇使 上段 | ↓↙←+A（可按着掣儲勁） |
| 蛇使 中段 | ↓↙←+B（可按着掣儲勁） |
| 蛇使 下段 | ↓↙←+C（可按着掣儲勁） |
| 蛇使 CANCEL | 蛇使中D |
| SADOMASOCHISM | ←↙↓↘→+B or D |
| 倍返 | ↓↘→+A or C |
| 制裁之匕首 | →↓↘+A or C |
| 爆彈PACHIKI | 近敵時→↘↓↙←→+A or C |
| 淬火 | →↓↘+B |
| 撒砂 | →↓↘+D |
| **超必殺技** | |
| GUILLOTINE | ↓↘→↓↘→+A or C |
| DRILL | 近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C連打 |
| DRILL LEVEL 2 | 喊叫中（48／60秒以內）掣連打四次以上 |
| DRILL LEVEL 3 | 喊叫中（48／60秒以內）掣連打八次以上 |
| DRILL LEVEL 4 | 喊叫中（48／60秒以內）掣連打十二次以上 |

### BILLY KANE

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| **通常投** | |
| 地獄落 | 近敵時←or→+C |
| 一本釣投 | 近敵時←or→+D |
| **特殊技** | |
| 大回轉蹴 | →+A |
| 棒高跳蹴 | →+B |
| **必殺技** | |
| 三節棍中段打 | ←↙↓↘→+A or C |
| 火炎三節棍中段打 | 三節棍中段打擊中時↓↘→+A or C |
| 旋風棍 | A掣連打 |
| 集點連破棍 | C掣連打 |
| 強襲飛翔棍 | →↓↘+B or D |
| 火龍追擊棍 | ↓↙←+B |
| 水龍追擊棍 | ↓↙←+D |
| 旋圓殺棍 | →↓↘+A or C |
| **超必殺技** | |
| 超火炎旋風棍 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 大旋風 | ↓↘→↓↘→+A or C |

# OROCHI TEAM

### 七枷 社（YASHIRO NANAKASE）

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| LIVER BLOW | 近敵時←or→+C |
| HATCHET THROW | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| REGRET BUSH | →+A |
| STEP SIDE KICK | →+B |
| 必殺技 | |
| MISSILE MIGHT BUSH | →↘↓↙←+A or C |
| UPPER DUEL | →↓↘+A or C |
| SLEDGE HAMMER | ↓↙←+B or D |
| JET COUNTER | ←↙↓↘→+A or C |
| JET COUNTER・STEEL | JET COUNTER擊中時↓↘→+A or C |
| 超必殺技 | |
| MILLION BUSH STREAM | ↓↙←↙↓↘→+A or C・A or C連打 |
| FINAL IMPACT | ↓↘→↓↘→+A or C（可按着掣儲勁） |

### SHERMIE

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| SHERMIE FLASH・ORIGINAL | 近敵時←or→+C |
| FRONT FLASH | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| SHERMIE STAND | →+B |
| 必殺技 | |
| SHERMIE SPIRAL（必殺投） | 近敵時←↙↓↘→+A or C |
| SHERMIE WHIP（必殺投） | ↓↙←+A or C |
| SHERMIE SHOOT（必殺投） | ←↙↓↘→+B or D |
| AXEL SPIN KICK | ↓↙←+B or D |
| SHERMIE CLUTCH（必殺投） | →↓↘+B or D |
| SHERMIE CUTE | 必殺投動作中↓↘→+B or D |
| 超必殺技 | |
| SHERMIE FLASH | 近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |
| SHERMIE CANIVAL | 近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+A or C |

### CHRIS

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| STEP TURN | 近敵時←or→+C |
| AERIAL DROP | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| SPINNING ARRAY | →+A |
| REVERSE ANCHOR KICK | →+B |
| CARRY OFF KICK | ↘+B |
| 必殺技 | |
| SLIDE TOUCH | ↓↘→+A or C |
| HAUNTING AIR・BLAST | →↓↘+B or D |
| SHOOTING DANCER・THRUST | →↘↓↙←+A or C |
| SHOOTING DANCER・STEP | →↘↓↙←+B or D |
| GLIDER STAMP | 跳躍中↓↘→+B or D |
| SCRAMBLE DASH | ↓↘→+B or D |
| DIRECTION CHANGE | →↓↘+A or C |
| 超必殺技 | |
| TWISTER DRIVE | ↓↙←↓↙←+B or D |
| CHAIN SLIDE TOUCH | ↓↘→↓↘→+A or C |



## 八神隊

### 八神 庵（IORI YAGAMI）

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| 逆剝 | 近敵時←or→+C |
| 逆逆剝 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 外式・夢彈 | →+A・A |
| 外式・轟斧 陰"死神" | →+B |
| 外式・百合折 | 跳躍中←+B |
| 必殺技 | |
| 百式・鬼燒 | →↓↘+A or C |
| 貳百拾貳式・琴月 陰 | →↘↓↙←+B or D |
| 百貳拾七式・葵花 | ↓↙←+A or C（可連續輸入三次） |
| 屑風 | 近敵時→↘↓↙←→+A or C |
| 百八式・闇拂 | ↓↘→+A or C |
| 參百拾壹式・爪櫛 | →↓↘+B or D |
| 超必殺技 | |
| 禁千貳百拾壹式・八稚女 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 裏百八式・八酒杯 | ↓↙←↙↓↘→+A or C |

### MATURE

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| DEATH BLOW | 近敵時←or→+C |
| BACK RUSH | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| CREMATORY | →+B |
| 必殺技 | |
| DEATH CLAW | ↓↙←+A or C（可連續輸入三次） |
| METAL MASSACRE | ↓↙←+B or D |
| DACIDE | ↓↘→+A or C |
| DECEASED | ←↙↓↘→+B or D |
| SACRILEGE | →↓↘+A or C |
| EBONY TEARS | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 超必殺技 | |
| HEAVEN'S GATE | ↓↙←↙↓↘→+B or D |
| NOCTURNAL LIGHTS | ↓↘→↓↘→+A or C |

### VICE

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| DEATH BLOW | 近敵時←or→+C |
| BACK RUSH | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| MONSTROUSITY | →+A |
| 必殺技 | |
| OUTRAGE | ↓↙←+B or D |
| REVENGOUS | 跳躍中↓↙←+B or D |
| GORE FEST | 近敵時→↘↓↙←→+A or C |
| DACIDE | ←↙↓↘→+B or D |
| BLACKENED | 近敵時←↙↓↘→+A or C |
| MEIHEM | ↓↙←+A or C |
| MISANTHROPE | BLACKENED或MEIHEM中↓↘→+A or C |
| 超必殺技 | |
| NEGATIVE GAIN | 近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D |
| WITHERING SURAFCE | ↓↘→↓↘→+A or C |

## 老頭子隊

### HEIDERN

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| LEAD BERUCHA | 近敵時←or→+C |
| BACK STOMPING | 近敵時←or→+D |
| CRITICAL DRIVE | 空中近敵時↑以外+C or D |
| 特殊技 | |
| SHUTTLE NEGALE | →+B |
| 必殺技 | |
| CROSS CUTTER | ←儲→+A or C |
| MOON SLASHER | ↓儲↑+A or C |
| NECK ROLLING | ↓儲↑+B or D |
| STORM BRINGER | 近敵時→↘↓↙←+A or C |
| KILLING BRINGER | →↘↓↙←+B or D |
| 超必殺技 | |
| FINAL BRINGER | ↓↘→↓↘→+A or C |
| HEIDERN END | ↓↙←↙↓↘→+B or D |

### 坂崎 拓馬（TAKUMA SAKAZAKI）

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| 大外刈 | 近敵時←or→+C |
| 一本背負 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 鬼車 | →+A |
| 瓦割 | →+B |
| 必殺技 | |
| 虎煌拳 | ↓↘→+A or C |
| 暫烈拳 | →←→+A or C |
| 飛燕疾風腳 | ↙儲→+B or D |
| 翔亂腳 | →↘↓↙←+B or D |
| 霸王至高拳 | →←↙↓↘→+A or C（可按着掣儲勁） |
| 猛虎 舞賴岩 | ↓↙←+A or C |
| 超必殺技 | |
| 龍虎亂舞 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 真・鬼神擊 | 近敵時↓↘→↓↘→+A or C |

### 草薙 柴舟（SAISHU KUSANAGI）

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| 鑢鎚 | 近敵時←or→+C |
| 一剎背負投 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 外式・轟錐 | →+A |
| 外式・頭椎 | →+B |
| 必殺技 | |
| 百八式・闇拂 | ↓↘→+A or C |
| 百式・鬼燒 | →↓↘+A or C |
| 四百貳拾七式・神懸 | →↘↓↙←+B or D |
| 百拾式・鉈車 | →↓↘+B or D |
| 七百貳拾式・炎重 | ↓↙←+A or C（可連續輸入兩次） |
| 超必殺技 | |
| 裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+A or C |
| 千百貳拾七式・都牟刈 | ↓↘→↓↘→+A or C |



## AMERICAN SPORT TEAM（美國運動隊）

### BRIAN BATTLER

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| ATOMIC DROP | 近敵時←or→+C |
| LOCK BUSTER | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| BUSTER TOMOHAWK | 跳躍中↓+A |
| 必殺技 | |
| BRIAN TORNADO | ←↙↓↘→+A or C |
| HYPER TACKLE | ←↙↓↘→+B or D |
| SCREW BODY PRESS | 跳躍中↓↘→+A or C |
| BRIAN HAMMER | ↓↙←+A or C |
| TIGER DRIVER | BRIAN HAMMER擊中時←↙↓↘→+A or C |
| SAMURAI BOMB | TIGER DRIVER中↓↓+A or C |
| SHOULDER BACK BREAKER | TIGER DRIVER中↓↓↓+B or D |
| BUSTER & BOMB | SHOULDER BACK BREAKER中↓↑+A or C |
| DOUBLE HAMMER | BRIAN HAMMER擊中時↓↙←+A or C |
| DDT | DOUBLE HAMMER中↓↙←+A or C |
| ROCKET TACKLE | →↓↘+B or D |
| 超必殺技 | |
| BIG VAN TACKLE | ↓↘→↓↘→+B or D |
| AMERICAN SUPER NOVA | ↓↘→↓↘→+A or C |

### LUCKY GLAUBER

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| DUNK BUSTER | 近敵時←or→+C |
| LUCKY CRUSH | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| DUNK落 | 跳躍中↓+A |
| LUCKY KICK | →+B |
| 必殺技 | |
| DEATH BOUND | ↓↘→+A or C |
| LUCKY VISION | ↓↘→+B or D |
| CYCLONE BREAK | ↓↙←+B or D |
| DEATH DUNK | ↓↙←+A or C |
| DEATH SHOOT | ↓↓+A or B or C or D |
| DEATH HEEL | →↓↘+B or D |
| 超必殺技 | |
| HELL BOUND | ↓↘→↓↘→+A or C |
| LUCKY DRIVER | ↓↘→↓↘→+B or D |

### HEAVY D!

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| STOMACH BUSTER | 近敵時←or→+C |
| REVERSE STOMACH BUSTER | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| LOCK CRUSH | →+A |
| 必殺技 | |
| R・S・D | ↓↘→+A or C |
| BLAST UPPER | ↓↘→+B or D |
| SOUL FLOWER | ↓↙←+B or D |
| SHADOW | ↓↑+A or C |
| DUCKING COMBINATION | ↓↙←+A or C（可連續輸入兩次） |
| DUCKIMG BEAT | 近敵時→↓↘+A or C |
| 超必殺技 | |
| D・CRAZY | ↓↙←↙↓↘→+A or C |
| D・MAGNUM | ↓↘→↓↘→+A or C（可按着掣儲勁） |

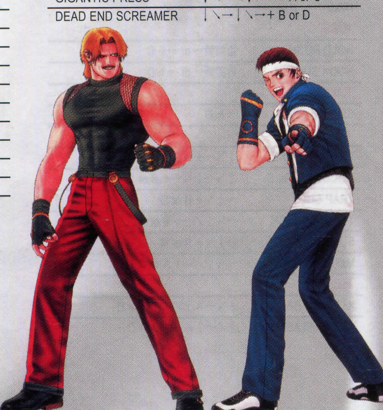
## TEAM EDIT 專用角色

### 矢吹 真吾（SHINGO YABUKI）

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| 釟鑼 | 近敵時←or→+C |
| 一剎背負投・不完全 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 外式・轟斧 只要駆定 | →+B |
| 必殺技 | |
| 百式・鬼燒 未完成 | →↓↘+A or C |
| 百拾四式・荒咬 未完成 | ↓↘+A |
| 百拾五式・毒咬 未完成 | ↓↘+C |
| 百壹式・朧車 未完成 | ↓↙←+B or D |
| 真吾 KICK | ←↙↓↘→+B or D |
| 真吾謹製 俺式・月肘 | ↓↙←+A or C |
| 真吾謹製 俺式・鑢研 | 近敵時→↓↘+B or D |
| 超必殺技 | |
| 外式・駈鳳麟 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| BURNING SHINGO | ↓↙←↙↓↘→+A or C |

### RUGAL BERNSTEIN

| | |
|---|---|
| 通常投 | |
| SCORPION DEATH LOCK | 近敵時←or→+C |
| SCOPRION BLOW | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| DOUBLE TOMOHAWK | →+B |
| 必殺技 | |
| 烈風拳 | ↓↘→+A or C |
| KAISER WAVE | ←↙↓↘→+A or C（可按着掣儲勁） |
| GENOCIDE CUTTER | →↓↘+B or D |
| DARK BARRIER | ↓↘→+B or D |
| GOD PRESS | →↘↓↙←+A or C |
| 超必殺技 | |
| GIGANTIC PRESS | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| DEAD END SCREAMER | ↓↘→↓↘→+B or D |



# 隱藏角色全技指令表

## 主角隊

裏・'95草薙 京（KYO KUSANAGI）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| 訊鐵 | 近敵時←or→+C |
| 一剎背負投 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 外式・轟斧 陽 | →+B |
| 外式・奈落落 | 跳躍中↓+C |
| 八拾八式 | ↘+D |
| 必殺技 | |
| 百八式・闇拂（'95版） | ↓↘→+A or C |
| 百式・鬼燒（'95版） | →↓↘+A or C |
| 百壹式・朧車（'95版） | ←↓↙+B or D |
| 七拾五式 改 | ↓↘→+B，B or D，D |
| 貳百拾貳式・琴月 陽 | →↘↓↙←+B or D |
| 超必殺技 | |
| 裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+A or C |

## 龍虎之拳隊

裏・坂崎 獠（RYO SAKAZAKI）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| 谷落 | 近敵時←or→+C |
| 巴投 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 冰柱割 | →+A |
| 必殺技 | |
| 虎煌拳（'95版） | ↓↘→+A or C |
| 空中虎煌拳（'95版） | 跳躍中↓↘→+A or C |
| 虎砲 | →↓↘+A or C |
| 暫烈拳（'95版） | →←→+A or C |
| 飛燕疾風腳 | →↘↓↙←+B or D |
| 超必殺技 | |
| 龍虎亂舞 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 霸王翔吼拳 | →←↙↓↘→+A or C |

裏・ROBERT GARCIA

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| 龍跳腳 | 近敵時←or→+C |
| 首切投 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 龍翻蹴 | →+B |
| 勾龍降腳蹴 | →+A |
| 必殺技 | |
| 龍擊拳（'95版） | ↓↘→+A or C |
| 龍牙 | →↓↘+A or C |
| 幻影腳 | →←→+B or D |
| 飛燕旋風腳 | →↘↓↙←+B or D |
| 飛燕龍神腳 | 跳躍中↓↙←+B or D |
| 超必殺技 | |
| 龍虎亂舞 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 霸王翔吼拳 | →←↙↓↘→+A or C |



裏・坂崎 由里（YURI SAKAZAKI）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| 鬼張手 | 近敵時←or→+C |
| SILENT 投 | 近敵時←or→+D |
| 燕落 | 空中近敵時↑以外+C or D |
| 特殊技 | |
| 燕翼 | →+B |
| 必殺技 | |
| 虎煌拳（'95版） | ↓↘→+A or C |
| 雷煌拳（'95版） | ↓↘→+B or D |
| 碎破 | ↓↙←+A or C |
| 百烈耳光 | →↘↓↙←+B or D |
| 超必殺技 | |
| 飛燕鳳凰腳 | ↓↘→↘↓↙←+B or D |
| 霸王翔吼拳 | →←↙↓↘→+A or C |
| 滅鬼斬空牙（芯！超UPPER） | ↓↘→↓↘→+A or C |

## 女性格鬥家隊

裏・不知火 舞（MAI SHIRANUI）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| 不知火剛臨 | 近敵時←or→+C |
| 風車崩 | 近敵時←or→+D |
| 夢櫻 | 空中近敵時↑以外+C or D |
| 特殊技 | |
| 紅鶴之舞 | ↘+B |
| 黑燕之舞 | →+B |
| 大輪風車落 | 跳躍中↓+A |
| 必殺技 | |
| 花蝶扇 | ↓↘→+A or C |
| 龍炎舞 | ↓↙←+A or C |
| 必殺忍蜂 | ←↙↓↘→+B or D |
| 飛鼯之舞 | ↓儲↑+A or C（按着掣後攻擊）<br>跳躍中↓↙←+A or C |
| 小夜千鳥 | ↓↙←+B or D |
| 超必殺技 | |
| 超必殺忍蜂 | ↓↙←↙↓↘→+B or D |
| 花嵐 | ↓↘→↓↘→+A or C |

荒狂電光之 SHERMIE

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| 爆雷 | 近敵時←or→+C |
| 遠雷 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 鉤雷 | →+B |
| 必殺技 | |
| 八咫薙之鞭 | ↓↙←+A or C |
| 斜日之踊 | ↓↙←+B or D |
| 無月之雷雲 | ←↙↓↘→+A or B or C or D |
| 雷神之杖 | 跳躍中↓↘→+B or D |
| 超必殺技 | |
| 宿命・幻影・震死 | ↓↘→↓↘→+B or D |
| 暗黑雷光拳 | ↓↘→↓↘→+A or C |

控火之 CHRIS

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| 地之罰 | 近敵時←or→+C |
| 天之罪 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 無用之斧 | →+A |
| 受刑之鬼 | →+B |
| 截斷之琴 | ↘+B |
| 必殺技 | |
| 屠鏡之炎 | ↓↙←+A or C |
| 摘月之炎 | →↓↘+A or C |
| 咬四肢之炎 | 近敵時←↙↓↘→+B or D |
| 射太陽之炎 | ↓↘→+A or C |
| 超必殺技 | |
| 拂大地之業果 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| 暗黑大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+A or C |

## 餓狼傳說隊

裏・TERRY BOGARD

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| GRASPING UPPER | 近敵時←or→+C |
| BUSTER THROW | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| BACK KNUCKLE | →+A |
| RISING UPPER | ↘+C |
| 必殺技 | |
| POWER WAVE（'95版） | ↓↘→+A or C |
| BURN KNUCKLE | ↓↙←+A or C |
| CRACK SHOT | ↓↙←+B or D |
| RISING TACKLE | ↓儲↑+A or C |
| FIRE KICK | ←↙↓↘→+B or D |
| 超必殺技 | |
| POWER GEYSER | ↓↙←↙→+A or C |

裏・ANDY BOGARD

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| 剛臨・改 | 近敵時←or→+C |
| 抱住投 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 上顎 | →+B |
| 上面 | ↘+A |
| 必殺技 | |
| 飛翔拳（'95版） | ↓↙←+A or C |
| 昇龍彈（'95版） | →↓↘+A or C |
| 空破彈 | ←↙↓↘→+B or D |
| 斬影拳 | ↙→+A or C |
| 我彈幸 | 斬影拳擊中時↓↘→+A or C |
| 超必殺技 | |
| 超裂破彈 | ↓↙←↙↓↘→+B or D |
| 男打彈 | ↓↘→↓↘→+A or C，A or C連打 |

裏・東丈（JOE HIGASHI）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| 膝地獄 | 近敵時←or→+C |
| LEG THROW | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| LOW KICK | →+B |
| SLIDING | ↘+B |
| 必殺技 | |
| HURRICANE UPPER（'95版） | ←↙↓↘→+A or C |
| 爆烈拳（'95版） | A or C 掣連打 |
| 爆烈拳 FINISH（'95版） | 爆烈拳中↓↘→+A or C |
| TIGER KICK | →↓↘+B or D |
| SLASH KICK | ←↙↓↘→+B or D |
| 超必殺技 | |
| SCREW UPPER | ↓↘→↓↘→+A or C |

## SPECIAL TEAM

裏・BILLY KANE

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| 地獄落 | 近敵時←or→+C |
| 一本釣投 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 大回轉蹴 | →+A |
| 棒高跳蹴 | →+B |
| 必殺技 | |
| 三節棍中段打 | ←↙↓↘→+A or C |
| 火炎三節棍中段打 | 三節棍中段打擊中時↓↘→+A or C |
| 旋風棍 | A 掣連打 |
| 集點連破棍 | C 掣連打 |
| 強襲飛翔棍 | →↓↘+B or D |
| 雀落 | ↓↙←+A or C |
| 超必殺技 | |
| 超火炎旋風棍 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| SALAMANDER STREAM | ↓↘→↓↘→+A or C |

## OROCHI TEAM

乾枯大地之社（七枷 社 YASHIRO NANAKASE）

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常投 | |
| 縛 | 近敵時←or→+C |
| 幕 | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| 朔 | →+A |
| 鉞 | →+B |
| 必殺技 | |
| 哽大地 | 近敵時→↘↓↙←→+A or C |
| 淬大地 | 近敵時←↙↓↘→+A or C |
| 踊大地 | ←↙↓↘→+B or D |
| 挫大地 | ↓↙←+A or C |
| 超必殺技 | |
| 荒大地 | ↓↘→↓↘→+B or D |
| 吼大地 | ↓↘→↓↘→+A or C（可按着掣儲擊） |
| 暗黑地獄極樂落 | 近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |



## TEAM EDIT 專用角色

OMEGA RUGAL

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 通常技 | |
| SCORPION DEATH LOCK | 近敵時←or→+C |
| SCORPION BLOW | 近敵時←or→+D |
| 特殊技 | |
| DOUBLE TONOHAWK | →+B |
| 必殺技 | |
| DARK GENOSIDE | →↓↘+B or D |
| DARK BARRIER（BOSS版） | ↓↘→+B or D |
| GRAVITY SMASH（地上） | ↓↘→+A or C（可按着掣儲擊） |
| GRAVITY SMASH（空中） | 跳躍中↓↘→+A or C<br>（可按着掣儲擊） |
| VANISHING FLASH | →↘↓↙←+A or C |
| 超必殺技 | |
| GIGANTIC PRESSER | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| DESTRUCTION OMEGA | ↓↘→↓↘→+B or D |
| RUGAL EXCUSION | ↓↘→↓↘→+A or C |

※A掣…輕拳、B掣…輕腳、C掣…重拳、D掣…重腳



製造商：UEP System　發售日：發售中(3月25日)　價格：$ 328　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT(痛快HERO ACTION)　MEM　對應DUAL SHOCK(震動專用)　對應ANALOG
CONTROLLER(震動專用)

OFFICIAL PRODUCT

TEXT: KOTARO



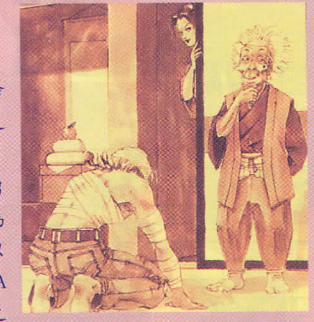

# SUPER ULTRA SEXY HERO
# RISING ZAN ～ THE SAMURAI GUNMAN ～

## PROLOGUE



JOHNNY是一名生於大開拓時代美國的青年，由於自幼便夢想成為英勇的保安官，所以長大之後，他就從西部最大的金礦地帶，遷移往附近平靜的農村城鎮。其間有一日，鎮中溪谷出現行蹤不明的可疑人物，而且更有傳聞他們四出捕捉村民，令其感到陣陣不安，於是決定往溪谷查看究竟。可惜在溪谷中他不幸遭人暗算，不單止被神秘組織美國西部方面的作戰司令官「鷹魔將」打落谷底，還更用刀於其額上留下一道永不磨滅的十字疤痕……

正當他在谷底身負重傷、徘徊生死邊緣的同時，JOHNNY父親生前的日本好友「鈴木」突然出現相救，令到九死一生的他能夠得以保存性命，而在鈴木的孫女「初音」悉心照料底下，他很快便痊癒。由於JOHNNY以前早已聽聞鈴木是一位精通日本劍術的師範，所以他一覺醒來之後，首要事件，就是懇求鈴木能夠將劍術傳受予之。然而，鈴木也知道席捲企圖侵略美國的神秘組織是與日本暗殺團「邪火龍」有着關連，在關係國家安危下，鈴木答允，而且更與他遠赴日本進行特別的修行……



時光飛逝，JOHNNY已經捨棄原來名字，在嚴厲的修行之中，令到他將「俺流」(自已風格)的刀和鎗兩者交融使用，開創出獨自的門派「生涯無敵流」，改為日名「斬」，以「SUPER ULTRA SEXY HERO」之稱，學成凱旋返回故鄉西部，向着溪谷神秘軍團「邪火龍」的根據地進發……




## CONTROLLER

### 基本操作

| | |
|---|---|
| 方向鍵/ 左STICK | 前後及內外移動 |
| START 掣 | 暫停或MOVIE CANCEL |
| □掣 | 鎗攻擊 |
| △掣 | HUSTLE TIME 發動 |
| ×掣 | 刀攻擊 |
| ○掣 | 跳躍 |
| L1 掣 | 持續輸入為背中視點修正，短瞬輸入則為選擇鎖定鎗攻擊目標 |
| R1 掣 | 防禦或取消鎗攻擊目標表示 |
| L2 · R2 掣 | 閃避 |

### 特殊操作

| | |
|---|---|
| 反彈攻擊 | ↑↑＋R1 or ←→＋R1 |
| LONG JUMP | 跳躍中輸入○掣後按着不放 |
| JUMP KICK | 跳躍中×掣 |

### COMBINATION 連續技

| | |
|---|---|
| 刀三連擊 | ××× |
| 刀銃五連擊 | ×□×□× |

### COMMAND 技

| | |
|---|---|
| 真刃斬 | ↑↑＋× |
| 刃裏劍斬 | ←→＋× or →←＋× |
| 怒雷武斬 | ↓↑＋× |
| 火雷斬 | →→＋× or ←←＋× |
| 亂手擊 | ↑↑＋□（輸入後按着掣不放） |



## SYSTEM

### 畫面表示

| | |
|---|---|
| 1) LIFE & ITEM GAUGE | 自方體力及使用道具 |
| 2) SPIRITS GAUGE | COMMAND技力量來源，其中每次使用COMMAND技時便會消耗一定的SPIRITS GAUGE量，經過時間流逝而自動逐漸回復 |
| 3) SITE | 鎗攻擊目標位置 |
| 4) HERO METER | HUSTLE TIME發動能量，而右方的數字就是代表可以使用HUSTLE TIME的次量 |
| 5) 敵LIFE GAUGE | 敵方體力 |
| 6) HUSTLE TIMER | HUSTLE TIME發動剩餘時間 |
| 7) RADAR | 表示敵我位置的雷達 |
| 8) NAVIGATOR | 指引前進的導航系統，箭咀呈現綠色時，則代表可以進入房間 |



■留意每次使用防禦時也會消耗一定的SPIRITS GAUGE量




■需要全掣連打的「漢EVENT」，假若中途失敗的話，體力就會受到一定程度的損害；相反勝利則會取得HERO POINT




■擊倒STAGE BOSS時所出現的鞭屍EVENT「TODOME FINAL」，是以全擊連打和輸入COMMAND技的次數來評定LEVEL

## COMMAND技



利用方向鍵和攻擊掣組合而成的「COMMAND技」，是能夠短瞬之間給予對手最致命的必殺攻擊，合共五種，其中「真刃斬」、「刃裏劍斬」、「怒雷武斬」，以及「火雷斬」四種均為刀擊技，發動時持有無敵狀態，不過由於每次使用COMMAND技時，也會消耗一定的SPIRITS GAUGE量，所以亦不能任意使用。

## HUSTLE TIME



「HUSTLE TIME」是能夠在短時間之內提將斬的能力完全提昇的特殊元素，其中HUSTLE TIME發動後，畫面下方就會出現剩餘時間，在導火線消耗殆盡之前，斬的速度和刀攻擊的範圍會增加兩倍，而且使用COMMAND技時也不會消耗SPIRITS GAUGE量，是為BOSS戰中不可或缺的系統。

## CHARACTERS

### 斬（ZAN）

故事的主人翁，自封「SUPER ULTRA SEXY HERO」，警惕自己儆惡懲奸。在日本的修行之中，自創同時使用刀和鎗的鬥派「生涯無敵流」，化名「斬」。其中斬額上的十字疤痕，就是全拜虐殺武鬥團邪火龍要員「鷹魔將」所賜！



### 初音

斬的師範鈴木之孫女，一直隱藏女忍者的身份，聽命於祖父指示來幫助斬。

### VALERIE



自幼便與斬青梅竹馬，在斬往日本場修行期間，她充當了城鎮的保安頭領，對抗虐殺武鬥團「邪火龍」。

### MASTER 鈴木

斬的師範，因為厭惡裏稼業（忍者行業）而隻身遠赴美國，後來因救斬的父親於危難而相識，居於附近的農村城鎮。

## ITEM

**GREEN TEA綠茶**
能夠回復20 %體力



**壽司**
能夠回復60 %體力



**神風魂**
增加SPIRITS GAUGE上限



**MISSILE彈**
威力強大的導彈攻擊，只能使用三次



**天婦羅**
能夠回復40 %體力



**替身魂**
CHECK POINT，能夠儲存隨意使用



**MACHINE彈**
能夠提昇連射速度，持有彈數限制



## 虐殺武鬥團　邪火龍

日本興起的虐殺武鬥團「邪火龍」，以「邪火龍帝」為首，利用參謀官「唐栗男」發明的靈子機關，剿滅其他敵對的勢力。

### 邪火龍帝



邪火龍的女帝，能夠操使暗黑靈術，造出各種不同的暗黑邪神具，對作戰司令官鷹魔將抱有絕對的信心，因此通常會將最優秀的邪神具贈予。然而，邪火龍帝知道，只要利用金轉換而成靈子能量，她便可以壓倒其他勢力，所以特地派遣鷹魔將和唐栗男往淘金業盛行時代的美國西部。

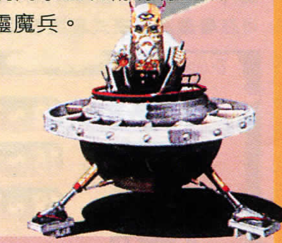
### 鷹魔將



美國西部方面的作戰司令官，受邪火龍帝之命，而遠赴淘金業盛行時代的美國。對邪火龍帝誓死效忠，經常與作戰參謀唐栗男發生意見衝突。

### 唐栗男

邪火龍的作戰參謀官，也是一名恐佈的發明家，以金本身轉換而成的靈子能量，利用禁靈呪術將村民改造成靈魔兵。



製造商：NAMCO　售價：5800日圓
發售日：99年3月25日　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ETC／2人／MEM

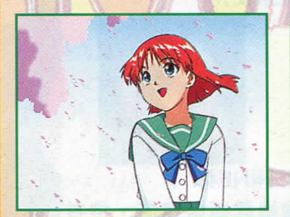
導師：HB系福田君




# 養子問答 更進一步 MY ANGEL

## 齊齊來做個好爸爸媽媽

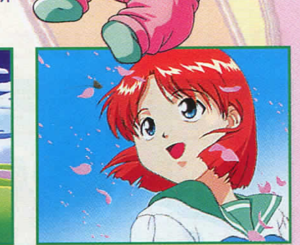
《育子問答MY ANGEL》是NAMCO在1996年推出業務用版的育成式問答遊戲，和同類作品有點不同玩者的決定與及答對問題種類會影響女孩的出路，這令它提高了耐玩性即使玩多幾次也會有新鮮感。現在這一集是改良自原作的更新版本，新增元素相當有趣，若喜歡挑戰問答遊戲的朋友就一定不容錯過。











## 遊戲模式介紹




■模式選擇畫面

雖然是單純的問答遊戲，可是它仍設有數個不同模式供玩者選擇，它們分別有以供養心愛女兒為目標的養女挑戰模式、以10歲男女孩子視點來進行的初戀模式、觀看CG圖片的回想模式及更改設定和選聽音效用的選項模式。

## 系統解說

既然骨幹是典型的問答遊戲，系統當然採用極為基本的限時問答啦，在通常情況下問題是以4選1的選答形式出現，不過偶爾亦會有優惠給予玩者，例如變成3選1、時間增至2倍和自由選擇問題類別等，此外亦可無限制地儲存進度。




■基本上為4選1的問答方式

## 原創的初戀模式




■問對答題可提加對方的好感度

若要説今集的特色，就不得不提原創的初戀模式了，雖然遊戲時間極短不過有點戀愛育成的色彩。不論男孩編還是女孩編的劇情都是相同的，一名來自城市的10歲女孩子跟隨母親前往鄉村的婆婆家裏去渡假一星期，期間遇見當地同樣為10歲的男孩，玩者可藉着答中問題來提升對方對自己的好感度，而兩編的分別只是在於對事情的觀點與及發生事件的不同。

有點像養女挑戰模式，答對問題與否會影響男孩／女孩對玩者的好感，越早答對就能提升較高的好感，對方的心情則會被答對問題之性質所改變，而在狀態畫面玩者可看到對方的心情和好感度，由第二天起亦可在此儲存進度。當成功通過一天的問答部份，便會進入3選1的約會畫面，玩者可選擇和對方到哪兒去遊玩以增加CG圖片，其中某些選項更會增加好感度。




■二人趁着夏祭一起去看煙花




■結局如何要視乎玩者的成績了

## 回想模式

只要完成養女挑戰模式，就可在這個回想模式中觀賞曾經出現過的CG圖片，同時亦可查看目前所取得圖片之完成度。另外，若通過了初戀模式便可在暑假回想模式裏選看初戀時的圖片，至於操作方法則是一樣的。




■回想模式選項畫面







■CG取得度一目了然

■即使是初戀編的圖片亦可

■可選看曾經出現過的CG

## 養女挑戰模式

在《養子問答 更進一步MY ANGEL》的養女挑戰模式裏，玩者要養育親生女兒由孩提時代以至她長大成人嫁作馮婦，當中會經過幼稚園、小學、初中、高中、大學和就職等人生階段。遊戲開始時先輸入女孩和雙親的簡單資料，接着便會進行長達25年的問題競賽，其中某些問題是會被輸入資料所影響。在每個階段均有連串問題要作答，各有不同範疇如生活、數學、語文、藝能界、常識及節日等，玩者必需對各方面都有一定的知識才可。



■玩者要輸入女孩與雙親的資料



■最終目的是令她長大成人結婚去

## 女孩性格和能力

進入問答部份之前，玩者可在狀態畫面觀看女孩當時的能力，這裏分別顯示了她的年齡、性格、熟悉學科、養育費和目前所屬階段。在性格一環，女孩到底屬於哪種性格就要看正經度[まじめ]、漂亮度[色気]、沉迷度[おたく]與及頑皮度[わんぱく]四種數值的多寡，譬如正經度最高時那麼女孩的性格就是很正經，至於影響這些數值的因素則是問題的性質，像答對流行時事問題就會增加頑皮度；此外從1歲起玩者便可在這畫面按△來儲存進度。

■女孩狀態畫面一覽





■最多可儲存5個不同的進度

## 特別問題及有趣事件

撇開基本的4選1或3選1形式問題，遊戲往往會進入特殊狀況發生意想不到的事件，以下是各種特別問題及有趣事件的簡單介紹。



### 女孩的喜好

女孩嬰孩時代所選擇的玩具，會對當時的性格產生很大改變，而同類事件往後亦會不斷發生。

### 日文接字

即是將提示物品的尾音接上另一件物品的首音，不懂日文的話便會有點難度；留意考試時女孩是會一起參與的。

### 決定出路

當完成某階段的學業後，玩者便可替女孩選擇接着進入的學府或工作種類，若無法達到指定合格率就不會被取錄。



### 善用養育費

為人父母總要花點錢來逗寶貝女歡喜了，雖然貴價品的好處誰人皆知，不過有時卻是物輕情義重啊。



### 猜猜動作

女孩會以動作來演釋某種物品或某件事，玩者要憑想像力來猜到底是甚麼；可利用L1／L2來拉動鏡頭。



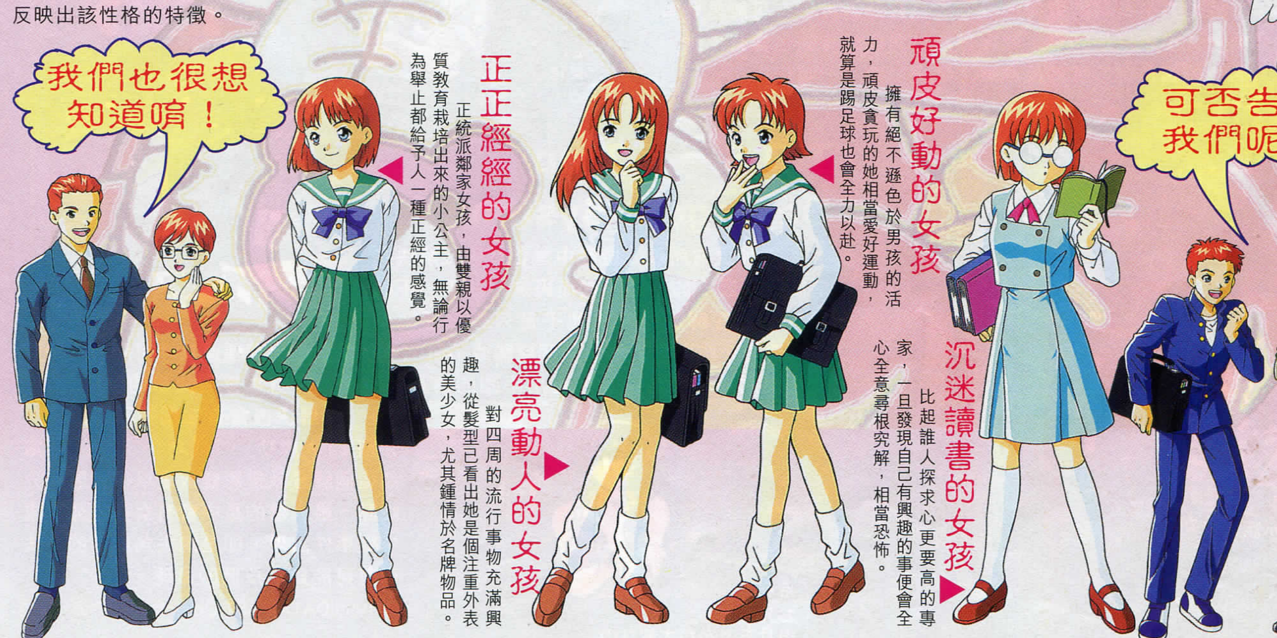
### 最後決戰

就在女孩25歲之時，她會告訴父母想和男朋友進行前所未有的婚禮，只要擊敗她便可阻止這場婚禮的舉行。



## 愛女性格分析

既然各位是這名可愛女孩的父母親，那麼了解她的性格是最起碼的要求吧，她的髮型、打扮和行為舉止都會完全反映出該性格的特徵。




### 正正經經的女孩

正統派鄰家女孩，由雙親以優質教育栽培出來的小公主，無論行為舉止都給予人一種正經的感覺。

### 漂亮動人的女孩

對四周的流行事物充滿興趣，從髮型已看出她是個注重外表的美少女，尤其鍾情於名牌物品。

### 頑皮好動的女孩

擁有絕不遜色於男孩的活力，頑皮貪玩的她相當愛好運動，就算是踢足球也會全力以赴。

### 沉迷讀書的女孩

比起誰人探求心更要高的專家，一旦發現自己有興趣的事便會全心全意尋根究解，相當恐怖。



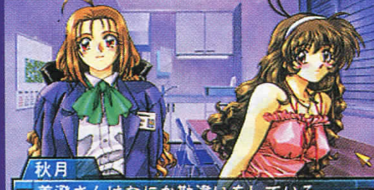
製造商：DATA EAST Corp.
發售日：未定　　價格：6800日圓
AVG／MEM

Presented by:山寺良牙



## 前言——

以往一直在「遊戲推出時間表」中沒有定出推出機種的遊戲——《REVIVE～蘇生～》，現在終於有新的有關資料公開了！那就是「決定於Dreamcast上推出！」今期便順道簡單介紹遊戲的情報。




# 你！能夠帶她們離開這地方嗎？

# REVIVE～蘇生～

## 故事——

主角是與其妹二人住在一個面向海邊的海港小村，而他基本亦是一位平凡的高中生，不過實際上其的妹——「小川希春」之間是完全沒有血緣關係的，為甚麼？原因是希春在5歲時，她的母親因意外身故，於是主角家便領養了她，而希春亦將主角當是兄長，並認為可以有一個平穩的生活。

不過，有一天，這個生活就因為一封信而被打跨，而信的內容是說希春的母親現在還活著的，於是原本已忘記母親的思念的希春便再次回想記來，並且離開家園到街外一所十分古怪的研究所找尋母親。而主角亦從希春的好友——「水谷菜緒」聽到有關的事，於是主角便為了要尋回「假妹妹」而前往研究所。究竟希春會否遭到不測？該研究所究竟是做甚麼的呢？而希春的母親究竟是否還生存呢？這些結果，將會由主角的行動而影響到一切。

## 遊戲特色——

事實上故事說到主角進入研究所後，發覺該處恐怖感極重，而且不見天日，最大的麻煩是主角們是被關在這個不見天日的地方，可說是密室狀態；加上四處也被裝置了陷阱，究竟主角能否突破這些陷阱回到外面呢？

至於遊戲的特色，就是會有兩個新的遊戲系統出現，現在為其簡單的介紹一下。

### D.S.R —— Direct Search Reaction

「在房間的各處『到處篤』也會有反應」就是這個系統的特性，當中若是調查到指定的地方更有可能取得道具，而且有此道具更有可能是破解陷阱的重要道具；不單只是調查，就算是指於角色的身軀也會有反應，不知若是女角色的話會有怎樣的反應呢？嘻……嘻……嘻……











### T.D.S —— Trap Devergent System

正如之前所說，遊戲中是要突破或解決在房間內所設下的陷阱，從而再進行故事，不過留意的是在解決的方法並不是只有一種，例如：要用一些道具去解決某個機關或陷阱，並不是限定用那種道具才可解決，用別的也沒問題；不過留意的是用不同的道具去解決，是會影響到故事的發展(即分歧)，而解決後會有三個不同的評分，分別是「大成功」、「成功」、「失敗」，當然這個評分就是影響故事以後發展的分歧點。最大鑊的是中會有女孩的死亡或失蹤事件出現，即是說主角所用的方法也有可能會女孩們的命運。



## 已公佈出場人物簡介──



### 小川希春
### 「Okawa Kiharu」
### （CV：雪乃五月）

身高：163 cm
體重：47 kg
三圍：B 80 · W 56 · H 80
興趣：烹飪、執拾房間
小解說：故事的女主角，亦是主角的義妹，由於二人之間已一起生活多年，所以其關係都似有親生關係以上，性格比較文靜。而她在今次事件中收到該信後動搖了她的心，並且失蹤去尋找以為死了的母親。



### 北条千尋
### 「Houjyou Chihiro」
### （CV：南央美）

身高：150 cm
體重：38 kg
三圍：B 75 · W 53 · H 76
興趣：繪畫
小解說：是中學三年生一名，原本該年齡該是喜歡到處見識的，她反而不是，除了對外界的事物像無慟於衷外，更是不喜歡與別人滿通，像封閉了心似的，唯一能與她暢談的，就只有她的祖父──北条義兼。



### 穗高由月
### 「Hodaka Yutsuki」
### （CV：丹下櫻）

身高：153 cm
體重：41 kg
三圍：B 77 · W 55 · H 79
興趣：看書
小解說：性格愛哭，幾乎是別人看到她也驚的一類，所以朋友比較少，除了菜緒以外，便不擅與其他人談話。加上其父母過份束縛的管教，令她經常抱著要有天離開這種生活的想法。



### 高野玲子
### 「Takano Reiko」
### （CV：根谷美智子）

身高：169 cm
體重：52 kg
三圍：B 91 · W 56 · H 85
興趣：潛水、游泳
小解說：擁有十分姿色的女性，最近以優秀海洋研究員的身份入職，從大學時代便一直被稱為優秀研究員的知識份子類，此外她自尊心十分重，可說是風人也不想接近的一類。



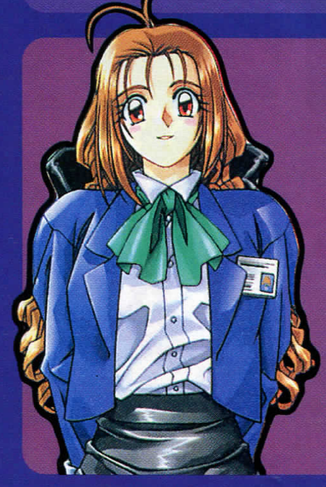
### 水谷菜緒
### 「Mizutani Nao」
### （CV：飯塚雅弓）

身高：170 cm
體重：55 kg
三圍：B 83 · W 60 · H 85
興趣：籃球
小解說：與主角同級，而且也有一定的交情關係，性格比較開朗，不過促乎有少許剛強的感覺，對於她不太顧家的發親經常抱著埋宛的心態。



### 北条義兼
### 「Houjyou Yoshikane」
### （CV：阪脩）

身高：170 cm
體重：50 kg
興趣：散步
小解說：在 11 年前，元是一位研究所的所長，現在已是退休，而今次研究所的事件，也好像與他有關係，現在他與其孫千尋過著隱居生活。



### 笠原美澄
### 「Kasahara Misumi」
### （CV：永島由子）

身高：166 cm
體重：48 kg
三圍：B 86 · W 57 · H 85
興趣：電腦、茶道
小解說：研究所的職員，個人十分冒失，不過她經常以笑臉迎人，給人一個十分好的印象，她比較介意自身其冒失的缺點。



### 神田巧
### 「Kanda Takumi」
### （CV：森川智之）

身高：180 cm
體重：65 kg
興趣：滑雪
小解說：研究所的優秀職員一名，由於其俊美的外貌，有不少女性職員也迷上了他，之於其他的事則像謎一般，性格比較冷靜且有十分強的分析能力，而他亦好像掌握著事件關鍵的一人。

製造商：VISCO 發售日：發售中
價格：4800日圓 記憶：1 BLOCK
SLG/MEM

Presented by：山寺良牙



# 為人類的未來理想而努力

# ELAN

久久未見有作品推出的VISCO，現在終於有點「聲氣」，而今次她亦推出了一隻以溝通為重點的育成Simulation遊戲──《ELAN》，今期便介紹一下。



## 故事

在不久的未來，人類在地球上不斷發動戰爭，而且使用核武，結果令地球生態完全失去平衡，不再適宜居住，當中少數還生存的人移民到太空居住，大空上的殖民星政府亦進行新的體制令人類不會再走回舊路，同時各人亦希望總有一天能回到像地球以前般的美麗世界居住。

世界規模の核戦争により、人類は自らの手で地球を死の星へと変えてしまった。




之後經過187年，人類終於發現一個可以住人的新星球「ELAN」，隨後一個設計要令人類能移居至該星球的計劃「ELAN Project」亦同時展開，在經過一輪調查後，便計劃先派人到ELAN調查有關的資料，而這次計劃中，會從九位候補者中選出兩位作為先頭部隊，而該九人便得先到一個名為「Alpha」的研究都市進行訓練，到最後「玩者」會否成為其中一人呢？

## 基本遊戲系統及流程

遊戲基本以一天計算，在平日(星期一至五)玩者可以自由選擇訓練的項目，在八項目中選出一項，之後便可進行訓練，要留意的是當進行一種訓練時，所選的項目能力值當然會增加，不過同時一些關連的項目亦會因該訓練而下降，另外在固定週末的考試中會有考試範圍，所以選擇訓練項目時必需小心。







到週末時，若不是考試日子的話，便會有一個一週回顧會議，當中可以看到自身的能力值，同時也可以看到各對手的能力值及其去向，另外亦可與其他對手溝通一下。若是考試的日子，便會自動進入考試的部份，基本上主要考試範圍一早便知，亦即是能力值的數值，考試時可說以輪盤方式進行，該當項目數值高的話便能越快到終點(完成考試)，最先完成考試的五人便可得分，到最後哪兩人取得最高得分的，便能作先頭部隊到「ELAN」。





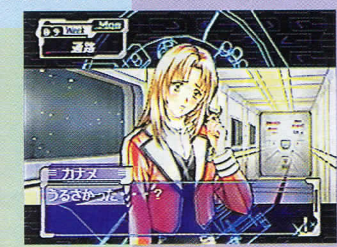


**最後星期日一定是休息的日子，這一天的休息可下降 20% 的壓力。**

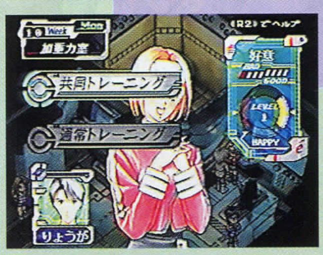
## 遊戲特色

遊戲的特色當然就在於溝通方面，在玩者到各不同訓練場地時，有機會遇上其他對手，當中有男有女，若走過去與她／他交談的話，可以從主角的反應影響對話人物的心情，甚至是好感度也會有影響。另外玩者回答時並不是只限一種表情，亦可使用四種不同的心情「正常」、「傷感」、「喜樂」、「發怒」來回答，當然不同的表情也有不同的效果。




之後訓練方面，除了一般的正常訓練外，在故事發展到一定時間後，便會出現一個名為共同訓練的模式，這在訓練場地上與對手交談後，與她／他一起作共同訓練的模式，這訓練可以互補不足該當能力值，而且有一個十分顯著的效果。




另外亦可寄出電子郵件給別的對手，從而交流一下，對於不能經常會面的會是一個方便，不過這種會消耗一天的時間，還好可以下降5%的壓力。

此外當某些人物的滿通值／友好值／好感度達一定程度後，便會出現特別事件；不過最有趣的莫過於玩者可以選擇自身是「男性」定還是「女性」。







## 訓練課程關係表

| 訓練地點 | 上升能力值 | 下降能力值 |
|---|---|---|
| 室內運動場 | 體力 | 知力、技術力 |
| 筋力鍛練場 | 筋力 | 直感力、根性 |
| 資料室 | 知力 | 體力、直感力 |
| 整備室 | 技術力 | 體力、判斷力 |
| 格納庫 | 操縱力 | 判斷力、根性 |
| 研究室 | 直感力 | 筋力、知力 |
| 航行演習場 | 判斷力 | 技術力、操縱力 |
| 加重力室 | 根性 | 筋力、操縱力 |

Dreamcast 製造商：SEGA 發售日：1999年秋發售預定
售價：未定 容量：GD-ROM
SLG/VMS/通訊對戰

＊圖片屬開發中畫面

By: Agent X

# J LEAGUE 創造職業球會

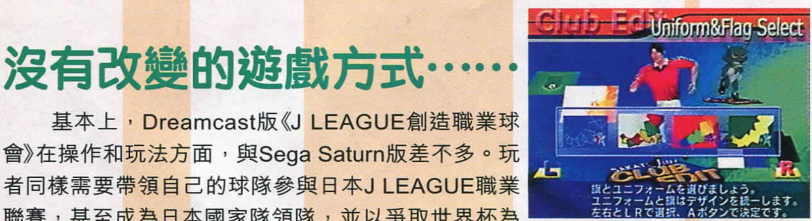
**瞧！強化後的Dreamcast版本吧～！！**



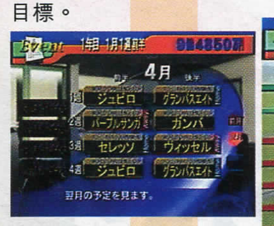
《J LEAGUE創造職業球會》這隻於Sega Saturn時曾大受歡迎的模擬足球遊戲，相信各位"球迷"必定不會忘記(還記得本刊曾舉辦過的GPM盃嗎？)。雖然Sega Saturn已經被Dreamcast所取代，但是《J LEAGUE創造職業球會》系列卻沒有因此而消失！在利用Dreamcast的機能下，新一輯的《J LEAGUE創造職業球會》系列又快將向各位球迷見面了！！

## 沒有改變的遊戲方式……

基本上，Dreamcast版《J LEAGUE創造職業球會》在操作和玩法方面，與Sega Saturn版差不多。玩者同樣需要帶領自己的球隊參與日本J LEAGUE職業聯賽，甚至成為日本國家隊領隊，並以爭取世界杯為目標。




■選擇隊旗。



■比賽時間表。

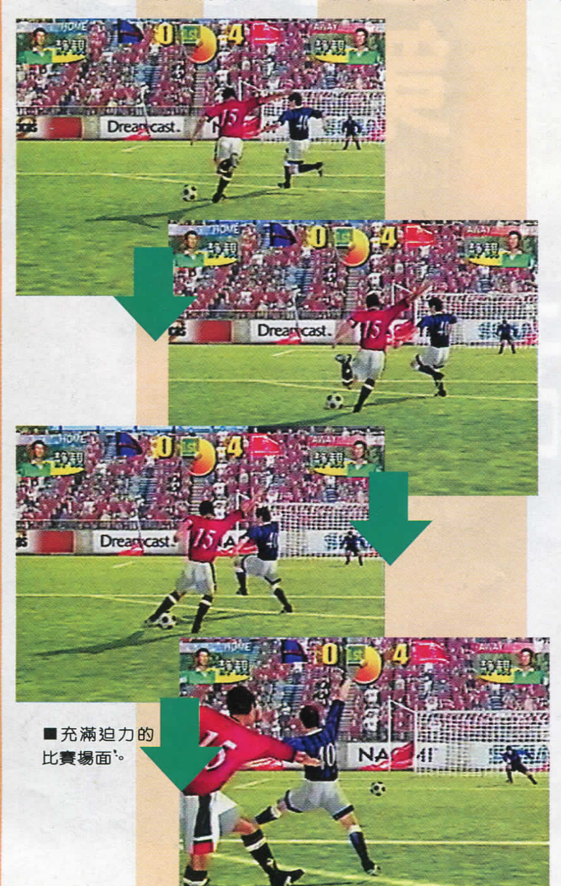


■同樣隨著球會對城市投資增加，其外貌亦有所不同。

## ……大幅強化後的比賽畫面

當然，在Dreamcast強大畫面處理機能下，新一輯的《J LEAGUE創造職業球會》不論在訓練或比賽畫面均獲得大幅度的強化。比賽中，各球員動作除了更為細緻之外，球場上的氣氛及迫力將會得到進一步的提升，令比賽的臨場感更加真實。





■充滿迫力的比賽場面。

## 延續不老傳說的秘書小姐

在Dreamcast版《J LEAGUE創造職業球會》中，玩者同樣可以聘請一名秘書小姐來協助管理球會日常事務。不過，今次遊戲中將會提供達5位的秘書小姐予玩者選擇，當中一些面孔相信玩者一定非常熟悉，但究竟她們是否和以往一樣可以捱足99年而"面不改容"的呢？




■小心選擇！因為她會陪足你一世！！！

## VMS－通訊對戰新時代

由於遊戲使用了VMS來進行紀錄的關係，因此玩者日後與友人交換資料時，就更為方便。除此之外，遊戲由於容許通訊對戰，所以筆者相信玩者將可以於網上來個足球大戰，而且更可以下載一些最新球員資料及轉會消息，令遊戲的壽命大大延長。

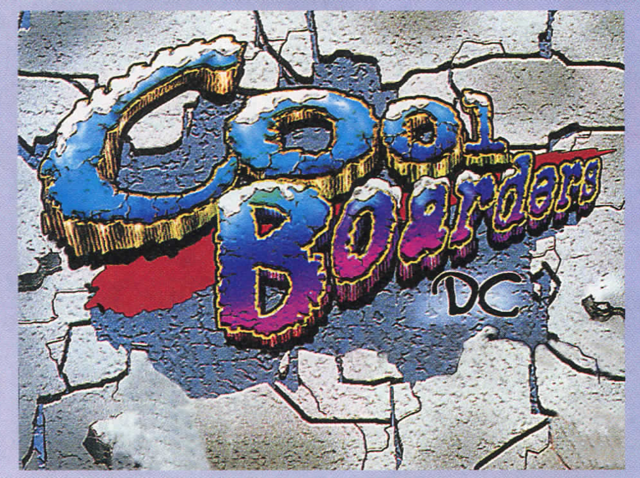
## 疑問……不過？！

在看過Dreamcast版《J LEAGUE創造職業球會》的Demo畫面後，雖然不得不承認其畫面確實華麗，而球員動作亦更為真實，但是筆者發現球場中球員出現的數目似乎較少，令人難以相信這是11人的足球比賽。是遊戲仍處於開發中的階段(筆按：希望這是答案)？是Dreamcast的機能所限？還是筆者的要求過高呢？



| | 製造商：UEP-SYSTEM　售價：價格未定<br>發售日期：99年夏預定　記憶：未定　　容量：GD-ROM<br>SPG／MEM／對應振動擊／對應NEOGEO POCKET |
|---|---|

TEXT:J.J




數年前在PS上推出《COOL BOARDERS》而成為同類遊戲先驅者的UEP-SYSTEM，將會以系列的最新作《COOL BOARDERS DC》作為加入DC的首個作品，這次我們便會為大家介紹這遊戲從PS來到DC後的不同之處。

## 因DC而實現的畫面效果

DC比現行機種其中一個優勝之處，是在處理畫面的效果方面有較強的能力，相比起過往數集，如滑雪板經過雪地後留下的痕跡、滑行時板邊所飛出的雪花等，這些細微的效果現在都能全部表現出來了，而且製作人員亦很在意光源的處理，更在賽道中加入不少射燈，令畫面看來更為華麗。





## 因DC而實現的一秒60格畫面

這一集另一個因DC而實現的特點，是利用了一秒60格的速度來進行遊戲，配合DC的畫面處理機能下，多邊形製作的人物仍能保持流暢的動作，令整個遊戲的速度感進一步提高。





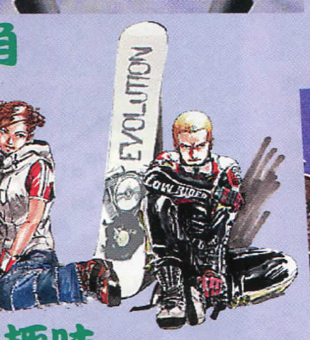
## 為DC而強化的細緻動作

若閣下一直也有玩這系列的話，或許也會發現這遊戲的操作是一集比一集簡單的，而今集在操作上首先會改以ANALOG的形式，雖然過往的DIGITAL輸入方式亦可利用按擊時間的長短來調節動作，但今次就會連一些很細微的操作亦能反映出來，相信玩花式的難易度亦會是系列中最容易的。



## 名字未定的男女主角

這一集的男女主角雖然已公開了其設定的插圖，但名字就仍然未定。從插圖所見，男主角應該是那種喜歡電單車、好勝心甚強的類型，不知這兩人在遊戲中會是單純的可選用角色，還是像《COOL BOARDERS 3》的主角一樣會擁有自己的故事呢？




## 為DC而新增的遊戲趣味

今集除了正常的賽道外，亦會有一些超乎想像的比賽場地出現，例如是城市之中，又或是屋頂之上(其實前作那種有積雪的山洞亦不見得正常……)，而製作人員似乎正打算將「賽道」這種限制減至最少，令玩者能盡量自由地滑往不同的地方。

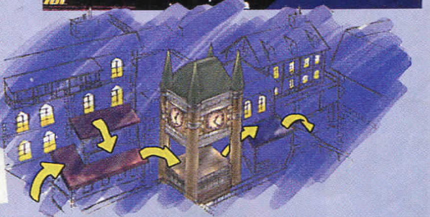
在賽道中有時會出現一些建築物或障礙物可被破壞的地方，通過這些地方，往往可來到一些平常到不了的路線，以較短的路線完成比賽，但亦有些障礙物是會在接近的時候才突然被觸動，除了有從天而降的大石外，亦有可能是遇上正在橫過賽道的「綿羊」……

此外，今集可使用的除了有一般的滑雪板外，亦預計會加入最近新興的大型滑雪板，令遊戲更富現代感。







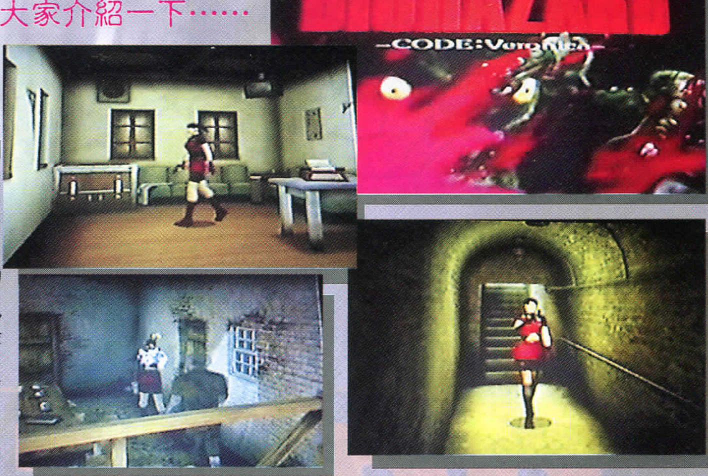



製造商：CAPCOM　售價：未定
發售日期：99年冬預定　記憶：未定　容量：GD-ROM
AVG／MEM

By: J.J

# BIOHAZARD CODE:Veronica

DC版的《BIOHAZARD CODE:Veronica》自發表至現在已有好幾個月，在資料方面已有一定的分量，各位亦應該很有興趣知道關於這遊戲的情報吧？所以也是時候將已公開的資料向大家介紹一下……




## 正式名字應該叫《BIOHAZARD 2.5》？

若然各位一直有接觸這個系列的話，相信也會知道今集的主角是《BIOHAZARD 2》的女主角CLAIRE，她為了找尋哥哥CHRIS而來到RACCOON市，卻遇上一連串可怕的經歷，但這似乎沒有動搖她找尋哥哥的決心，然而在繼續旅程的期間，她卻被人捉住，來到一個陌生的地方……《CODE:Veronica》便是從一個這樣的狀態下開始的。

由於當日《BIOHAZARD 2》監製已表示過會有《BIOHAZARD 3》的存在，所以從整個系列來看，這一集應該是處於「2.5」的位置，從現時公開的圖片來看，都只見CLAIRE孤軍作戰，暫時仍不知道她的舊戰友LEON會否再度登場，但說不定她會在這一集得到新的同伴，又或是在故事最後會得到哥哥CHRIS助她一臂之力。



## 以全多邊形帶來新的震撼



過往《BIOHAZARD》的遊戲畫面中，雖然主角及喪屍是採用3D多邊形製作，但背景只會是一張硬照，令遊戲只能在有限的視點內進行；這次換上了DC作為平台，隨着機能的提升，背景亦會改為以多邊形製作，令視點能隨意地變化，簡單來說是令CLAIRE在遊戲大部份時間都能在畫面上佔有一定的大小，不像過往兩集那種像安裝了固定鏡轉播賽車的感覺，或許可以形容今集的視點為一個「經常追着賽車來拍攝的活動鏡頭」吧。

此外，過往兩集礙於PS的機能所限，不少EVENT要以播CG片段的手法來處理，但這次有了DC強大的畫面機能為後盾，所有EVENT均能即時以多邊形運算出來，令整個遊戲有着一種一致性。

## 光明與黑暗下的恐怖



對於要以黑暗來營造恐怖感的遊戲，光暗的控制是相當講求技巧的；太暗的話會令人看不清楚畫面內的東西，太光的話又會減低了恐怖感，但這問題在DC版的《CODE:Veronica》內將可以輕易地得到解決；在DC處理光源的機能下，可以設計人物接近光源時逐漸看得清楚的感覺，甚至開槍時的火光亦會一一表現出來。



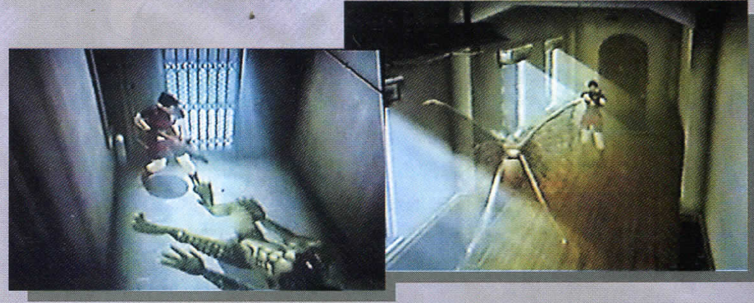
然而，美中不足的，是這一集所有人物的影子，仍然是地面上的一個圓形黑影……

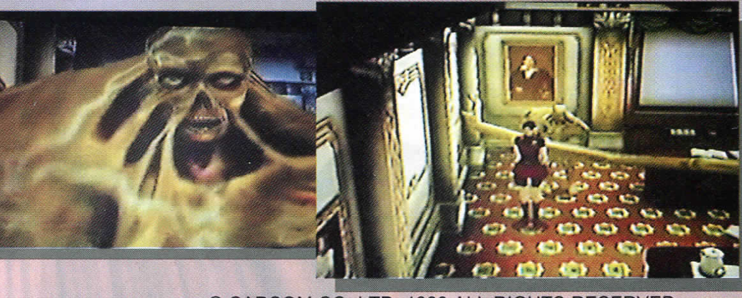
## 敵人不一定只限於喪屍……

雖說一提起《BIOHAZARD》會令人聯想起喪屍，但遊戲中的敵人其實是並不局限於喪屍的，任何感染了T或G病毒的生物，也有可能變化出可怕的怪物出來。這一集亦不例外，從已公開的畫面中，就已經發現了不少一般喪屍以外的敵人，到底他們的殺傷力有多大，現時仍是個未知之數。

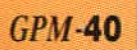


除此之外，畫面中亦會發現CLAIRE所用的武器中有散彈槍的存在，這是她上集所沒有的武器，到底還會否有其他新武器可選用呢？請留意以後的進一步介紹吧。









製造商：CAPCOM　售價：8800日圓
發售日期：99年7月
AVG／MEM

TEXT：J.J

# DINO CRISIS™



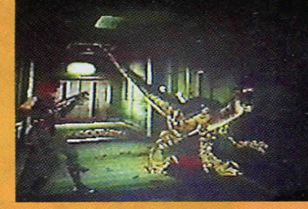
三上真司的最新作《DINO CRISIS》。當這新作公布了後，不少人都下意識地將它視為一個「將喪屍換上恐龍」的《BIOHAZARD》，但隨着關於這遊戲的資料逐漸公開，我們便愈發現它與《BIOHAZARD》之間的分別。這次我們便會以一段在遊戲展中公開的片段，和大家一起看看這遊戲的獨有魅力。

## DinoCrisis 恐龍危機

### 有如過山車一樣的高速刺激

「若然用『妖怪屋』來比喻《BIOHAZARD》系列的話，那麼《DINO CRISIS》便可以用『過山車』來形容。」

有如三上真司在《DINO CRISIS》的發表會上所說過的這一番話一樣，《BIOHAZARD》中的敵人，主要是行動緩慢的喪屍，而《DINO CRISIS》的對手則主要是兇殘的恐龍，牠們的速度絕對是喪屍所不能比擬，而雖然並不會像喪屍般有可能帶毒，但在攻擊力方面就會比喪屍強得多，而且更有像霸王龍那樣的地上霸王、翼手龍那種空中之王、戰鬥力強橫的速龍……每一種恐龍都有其特色，令玩者的投入感大為提高。





## 從已公開圖片看《DINO CRISIS》



■雖說遊戲中主要所用的武器是「麻醉彈」，但亦有散彈槍之類的武器存在……難道是有麻醉效果的散彈？



■片段中的一幕，是受襲受傷的研究員問女主角是否救援隊的人，而她則撒謊稱是。





■像暴龍這種級數的對手，即使只是用頭撞過來亦足以擊倒任何人了。

■主角的同伴表示要先回復地下區域的電源，相信這會是遊戲初期的目標之一。

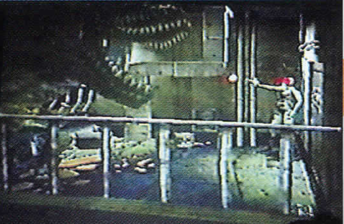


■神出鬼沒的速龍，很可能會比暴龍更難應付。

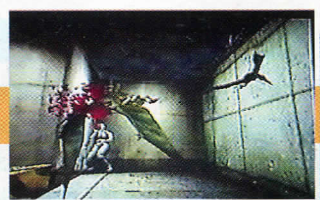
■恐龍的一擊，理論上殺傷力會比喪屍大得多；不知道遊戲中會以怎樣的方法來處理主角受傷的程度？



■女主角是這位短髮的女孩子，但名字方面就仍未公開。



■單靠手槍級數的武器，看來是不可能足以擊倒暴龍的。



■主角的對手除了來自地面外，還有從天而降的翼手龍。



■主角似乎正利用氣塞噴出的蒸氣對付速龍。這種利用周圍環境應戰的方法，看來會是遊戲中對付敵人的關鍵。

製造商：ATLUS　售價：未定
發售日：99年發售預定　容量：未定
AVG／MEM／1人

TEXT：聖·魔·劍士FUKUDA




# 魔劍X

## TGS試玩版戰鬥系統分析



ATLUS在本年度的TOKYO GAME SHOW '99春展出了其首隻DC作品《魔劍X》的試玩版，這隻由公布至今一直成為話題的異色動作AVG比起最初時稍作點改動，令戰鬥系統變得更有吸引力，現在就從試玩版畫面來明瞭它的戰鬥系統吧。

### AUTO FOCUS SYSTEM

從現階段畫面所見，《魔劍X》最明顯的改動便是準星外觀改變了，只要對着敵人一段短時間就能把他鎖定起來，由這時起無論玩者怎樣移動視點都可對準該名敵人，不會無故甩掉對手令攻擊失誤，但亦暗示了每次最多只能攻擊一人。在準星內會出現一個由很多紅色方格所組成的環，代表該名被鎖定敵人的體力，由此可判斷到底還需斬多少劍才可解決之。順帶一提，假如敵人數目是多於一人的話，當擊敗其中一人後電腦就會自動鎖定最接近玩者的那一名敵人。



■準星內的紅格是敵方體力



■電腦會自動瞄準最接近的敵人

### 回避與防禦

本遊戲最大特色是充滿很高的動作要素，玩者需要利用靈活的操縱方法來作攻守，當然最簡單的戰法是不理後果直衝上去狂斬，不過假如敵眾我寡的話那麼就要動點腦筋。回避敵人直擊的方法有幾種，只要將他鎖定後便可用後閃、側閃或從頭頂跳過去，先避其鋒繼而逐劍攻擊，或者可舉劍擋格上段攻擊如棍技等，至於遊戲設定了中下段擋格與否則仍未清楚。另一方面，假若敵人是使用遠程飛行道具，除了找牆壁掩護或左閃右避外，玩者還可看準時機將飛行道具打回去。



■先讀對手動作來彈後閃避



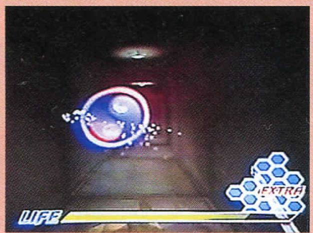
■舉起魔劍擋格女兵士的長棍

### 體力回復

在今次的試玩版裏，當玩者被擊中扣去體力時，回復體力的唯一途徑便是取得畫面上的陰陽標記。有部份標記是會以道具形式放置在版圖上，但有些則是在擊倒敵人後以隨機形式出現的，至於會否有其他方法來回復體力就不得而知了。



■殺掉敵人後突然泛起閃光



■原來是補充體力用的標記

### 發射飛行道具

畫面另一個變更點就是增設了蜂巢形能量計，有些敵人由於站得較遠，玩者便可先按住攻擊掣儲勁，待儲滿後放手來發射飛行道具攻擊。留意，魔劍之外觀是根據使用者特性而改變的，故相模桂以外角色的飛行道具使用法仍然是一個謎。



■按住攻擊掣來儲勁



■遠距離飛行道具發射

### 試玩版內容簡介

TGS試玩版的劇情是發生在飛空艇Rhincadon上，女角相模桂因要營救被捉走的父親而走入飛空艇內，順序走過客艙、玻璃庭園和貨倉最後乘坐逃生船逃走。據資料所知，由於製成版之劇情是有點出入的，玩者所操縱和敵人戰鬥的角色並不一定會是相模桂，那麼手持魔劍的到底會是誰人呢？



■飛空艇內設置了玻璃庭園


■乘坐逃生船逃離敵軍魔掌


*以上均為開發中畫面

製造商：ATLUS　售價：6800日圓
發售日：99年6月預定　容量：CD-ROM　記憶：未定
RPG／1人／MEM

TEXT：
真．惡魔召喚師 福田FUKUDA

# PERSONA 2 罪

ペルソナ2 INNOCENT SIN. 罪

## 最新遊戲畫面立即送上

**同樣在舉辦完不久的TGS '99春裏，ATLUS展出了人氣作品《PERSONA 2罪》的最新試玩版本，不但披露過初段故事更確定了數個充滿謎團的系統，在正式玩體驗版之前不妨先看看這些新料。**

## 珠閒瑠市事件簿

今集的活動範圍是臨港都會珠閒瑠市內蓮華台和平坂區這兩個部份，而構成故事重點的「謠言」則是發生在男主角周防達哉與同伴之間的高校生世界。由於謠言之真實化令達哉就讀的七姊妹學園出現了可怕毀容事件，頓逼使他無法置身事外而要尋找問題的源頭，看來事情應該並非純粹毀容那麼簡單。除此以外，謠言在遊戲中的作用性並不只於牽動劇情而矣，它的另一種作用是會改變商店形態、道具功效以至迷宮構造等，所以必需盡量打聽謠言的內容。



■莉莎對謠言的咀咒非常焦躁



■奇怪，銅像竟然會行來行去



■達哉向情報提供者查問謠言

## 戰鬥攪攪新意思

戰鬥是《PERSONA 2罪》與前作的最明顯分別之處，撇開交涉不談當達成了特定條件隊伍便可發動威力很強的合體魔法，另一方面戰鬥亦由傳統的回合制進化為自動進行形式，玩者需要因應敵我雙方狀況與及環境來設定戰鬥模式。



■火屬性三人合體魔法



■玩者可自由編訂戰鬥方式

## 長鼻子的依歌魯

替玩者進行PERSONA合體的長鼻老頭依歌魯是前作的名物之一，相信大家應該會對VELVET ROOM那首由女高音哼出來的歌曲記憶猶新，但他們的背境到底又是甚麼？據依歌魯說他們4人是受到棲身在夢境內的菲利明的指示，全力協助達哉等人運用PERSONA力量。可是除了依歌魯、歌姬比拉當娜和鋼琴師拿勒斯之外，在VELVET ROOM內以繪畫來幫助主角的到底是誰？

■經過交涉來取得塔羅牌



■歌姬比拉當娜



■鋼琴師拿勒斯

## 市內設施繽紛騷

相比起上集商店街Sun Shine Mall及Joy通內的店鋪，今次變得像《SOUL HACKERS》那般集結在一起便利非常，無需再花多餘時間找尋VELVET ROOM或醫務所等重點場所。


■商店街內店鋪一覽無遺

### 里見藥房


■青蛙主題曲聞名《女神》，毫無疑問是販賣回復道具的店子吧。

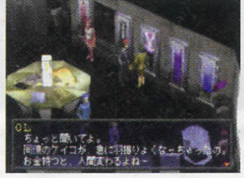
### 拉麵店


■一間絕不平凡的麵店，聽說老闆娘嬸嬸曾經是當過俄國特務似的。

### 按摩院


■總店設於美國的按摩院，師傅自稱以黃金之指可消疲勞解病痛。

### 洋服店


■專賣女仕們極鍾情的服飾，難道又是掛羊頭賣狗肉的防具店？


*以上均為開發中版本



製造商：From Software　發售日：今夏預定
售價：未定　記憶：未定　容量：未定
ACT/MEM/Dual Shock對應

By: Agent X
鳴謝KOTARO提供
SPRIGGAN之解釋




# 日本人氣漫畫遊戲化

《SPRIGGAN》是一隻改編自同名漫畫的3D動作遊戲。不過，除了動作原素之外，遊戲亦加入了角色育成要素，令角色可通過戰鬥來不斷提升力量。當然，漫畫中主角所使用的攻擊方法，將可以於遊戲中以3D方式重新演譯出來。



■潛入任務？

■四周均佈滿陷阱！

## 序・深海……

一塊本來埋於冰冷海底中的金屬板，在人類的幫助之下，終於再次重回到陽光普照的大地上。無人知道此塊金屬板的由來，只知道板上所刻著的是古代文字，因此人們便將它稱之為「神之板」。不過，當人們知悉此板的文字所記載的內容，竟然是一些超古代文明資料時，一些邪惡勢力亦乘時出現！至於阻止它們活動的負任，就落在一個特殊組織之中，而每一位參與此組織的工作員就被稱為「SPRIGGAN」……

## 成長系統

當玩者每完成一項任務之後，遊戲便會予玩者一定的POINTS(和經驗值差不多)，而玩者便可以利用這些POINTS來增加主角的能力。在主角能力方面，主要分為：「體力」、「精神力」、「攻擊力」、「防禦力」及「等待時間及命中率」五項。因此，玩者便可以因應需要來自行分配先前所獲得的POINTS，令角色更有個性。



■玩者可以將獲得的POINTS作自由分配。

## AM SUIT

如果大家有留意過《SPRIGGAN》這漫畫的話，就一定知道當中的主角(原作中主角叫「御神苗」)在作戰時，均會穿著一件以超古代文明技術製作的戰鬥服－AM SUIT(Armoured Muscle Suit)。這件由特殊金屬及人工肌肉組合而成的戰鬥服，其防禦力將比正常裝甲增加30倍的保護，而戰鬥力因亦獲得大大提升！

至於遊戲中的主角「大槻達樹」(和「御神苗」一樣是隸屬於同一組織內)，其穿著的戰鬥服亦是AM SUIT。不過，在遊戲中，AM SUIT將分為「攻擊力重視」、「防禦力重視」及「速度重視」三種，而玩者則需要於戰鬥前為主角選擇適合的種類。

## 重現原作中的戰鬥場面

身穿AM SUIT的主角，將可使用各式各樣的武器來向敵人攻擊，包括：刀、槍炮等。此外，主角「達樹」更可以使用「精神波」等特殊攻擊，如必殺技「ZERO BURST」。雖然此招使出的方法仍未有公佈，但是單看畫面便知道其威力了！



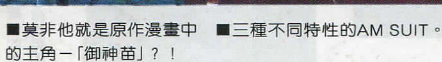
■武器配備。

■3D實時戰鬥畫面。



■「精神波攻擊」。

■各種的特殊攻擊。




■莫非他就是原作漫畫中的主角－「御神苗」？！

■三種不同特性的AM SUIT。

### 主角・大槻達樹(CV:辻谷耕史)

PROFILE：外表上和一般日本高中生沒有任何分別，但其實是「SPRIGGAN」的工作員。現在他正欲成為「SPRIGGAN」的戰鬥員，而準備接受一項最後的測試。

SPRIGGAN：意謂一森林中守護寶物的精靈。


*圖片屬開發中畫面

製造商：CAPCOM　發售日：6月發售預定
售價：5800日圓　記憶：未定　容量：未定
FIG/MEM/Dual Shock對應/PocketStation對應/Multi-Tap對應

By: Agent X

# 再度凝聚愛與友情的力量~！！

# 私立JUSTIC學園 熱血青春日記 2



由業務用版本移植到PlayStation的格鬥遊戲《私立JUSTICE學園》，當中有一隻可讓玩者自行育成角色的EVOLUTION DISK，名為「熱血青春日記」。現在，CAPCOM再次為這隻EVOLUTION DISK推出續篇，並名為《私立JUSTIC學園 熱血青春日記 2》。

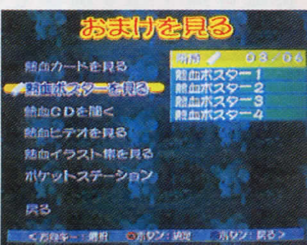
## 全新模式－「熱血青春日記 2」(暫稱)

在玩法方面，今集的「熱血青春日記 2」和上集一樣，都是需要玩者把自創的角色進行育成及特訓。不過，今集中將增加不少新的原素，例如：

—經過改良的畫面，當中人物成長的指數將會以圖表顯示；
－增加了2款Mini Games，包括：「100m賽跑」(暫稱)及「舞蹈遊戲」(暫稱)；
－新增了期中考試！其中將會由響子老師詢問有關《私立JUSTICE學園》的問題予玩者選擇作答；
－由於今集加入了兩名新角色：「RAN(ラン)」及「流」，所以遊戲中將會有該新人物獨有的Event；
－角色重新作出調整，而據稱將加入「受身」系統；
－首次出場的委員長將會設立「委員長之相性診斷」，為各位調查同伴間的相性度。



■若真加入「受身」的話，對遊戲玩法會帶來怎麼樣的影響？





■在購買部中販買的東西將比上集更多。



■中期考試來了，你溫習好未！



■Mini Game－「舞蹈遊戲」。(難度又是跟節拍按鍵的遊戲？！)

## 新角色介紹一 流







五輪高校3年級學生，游泳部主將。為將馬之兄，與修一亦有親戚關係。由於他非常喜歡游泳，故此在戀愛及學業方面均抱著全不在意的態度！至於性格方面，他並不喜歡說話、沉默寡言，根本沒有人會知道他心裡正想著甚麼東西或事情。除了游泳……

## 新角色介紹二 RAN(ラン)





太陽學園1年級學生，在學校新聞部中擔任攝影師兼記者。平時的她為了報導校園活動，因而常常拿著相機於校園內奔走。為人爽朗兼常與男生們遊玩，對男女方面問題顯得毫不在意。

## 結合PocketStation之新玩法

在《私立JUSTIC學園 熱血青春日記 2》中，將會對應Sony新推出的PocketStation。雖然暫時廠方仍未公佈有關的詳細內容，但據聞PocketStation中將會設有Mini Games予玩者遊玩，並可以藉此而增加角色的能力。

■遊戲的主畫面。



■好感度高的話，便可以一起進行約會。



■相反的話，便有被拒絕的可能。




*圖片全屬開發中畫面

製造商：BANDAI　售價：8800日圓
發售日期：99年5月
ACT／對應振動手掣

TEXT：適格者J.J

# 新世紀EVANGELION
## 第三新東京市戰鬥日誌

*自從上次遊戲展之後，有關N64版《新世紀EVANGELION》的消息好像一下子完全消失了，但其實這作品仍在不斷開發及改良中，直至剛結束的遊戲展內，終於公開了一個有很高完成度的試玩版，亦正式確定了發售日期，這次我們便會以遊戲展中所見的最新畫面，來為大家介紹一些不同版面的玩法及特色。*

### MISSION 1——使徒、襲來
**攻擊目標：第3使徒 SACHIEL**
**使用EVA：初號機**



和TV版一樣，遊戲會以第3使徒的登場作為開始，這時的初號機沒有裝備任何武器，要以赤手空拳和對方肉搏，至於這一戰最令一印象深刻的一幕——初號機的暴走，在遊戲中亦會表現出來，當受到使徒的重擊又或是體力用盡時，便會自動進入暴走狀態，令攻擊力大幅上升，但各位亦可嘗試不讓初號機不暴走便完成這一版的。

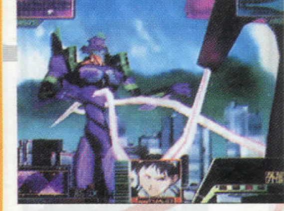


### MISSION 2——沒有響起的電話
**攻擊目標：第4使徒 SHAMSHEL**
**使用EVA：初號機**



第二版出現的第4使徒，戰鬥方法會和對付第3使徒時差不多，這版在TV版時，本來初號機會先以機槍掃射一輪，但在遊戲版中似乎會省略這部份，不過戰鬥後期使用的小刀就仍然會保留下來。

除此之外，為了重現初號機電纜被切斷，只能靠內部電源戰鬥5分鐘的設定，幾乎只要一被敵人碰到便馬上會斷纜，想逃也逃不了。



### MISSION 3——決戰、第3新東京市
**攻擊目標：第5使徒 RAMIEL**
**使用EVA：初號機 & 零號機**




擁有加粒子砲及強力AT FIELD的第5使徒RAMIEL，完全沒有讓敵人接近的機會，NERV的美里於是想出集合全日本電力，以陽電子攻擊從使徒的警戒線外進行狙擊。這版的玩法是模仿TV版的情景，由玩者親自去瞄準第5使徒的核心發砲；雖然會有限時及彈數的限制，但看來難易度會較其他版面略低？




### MISSION 4——人造之物
**攻擊目標：JETALONE**
**使用EVA：初號機**



日本自行研究出來，打算用來取代EVA對抗使徒的巨大機械人JETALONE，在發表派對上突然失控，EVA於是出擊前往阻止JETALONE的原子爐因過熱而分解。這版的玩法是玩者首先要以連打按掣跑去截停JETALONE，再讓美里到JETALONE身上制定原子爐分解。




### MISSION 5——心連心的一瞬間
**攻擊目標：第7使徒 ISRAFEL**
**使用EVA：初號機 & 二號機**



能一分為二的第7使徒ISRAFEL令EVA陷入苦戰，美里於是想出以初號機及二號機同調向使徒攻擊，因此這版亦以着重節奏的手法來表現，為期一分鐘的戰鬥過程基本上是自動進行的，但途中則會出現多個需要輸入指令的地區，若能在指定時間內輸入正確的指令，攻擊便能繼續下去，否則便會即時停止。




### MISSION 7——奇跡之價值
**攻擊目標：第10使徒 SAHAQUIEL**
**使用EVA：初號機、零號機 & 二號機**



從衛星軌道上高速降下的第10使徒SAHAQUIEL，打算以下降的衝力強行撞毀NERV總部，而這版的主要任務則可分為與使徒接觸前後的兩部份；接觸前玩者需要令EVA跳過沿途的障礙，在限時內到達使徒墜落的預定地點，跟着便要抵消使徒下墜的力量，並中和使徒的AT FIELD進行攻擊。



製造商：TAKARA　　發售日：4月8日
售價：6800日圓
AVG　MEM

TEXT BY 超級勇者FANS——MS



# 勇者王 ガオガイガー BLOCKADED NUMBERS

## 我的勇者…… 勇者王GAOGAIGAR

## STORY MODE



遊戲的每一話會分成前半及後半兩個部份，在前半部玩者操控天海護，在一個3D空間內CLEAR所需事件，而後半部份則操控GAI和其他勇者們與敵戰鬥，如炎龍、冰龍及BIG VOLFOGG。戰鬥時除了以動畫來表示外，還會加插ACTION EVENT（即MINI GAME），來增加遊戲的趣味性。

另外，遊戲的故事會有分支出現，戰鬥的結果及玩者所選擇的選項會影響故事，從而有MUITI ENDING的出現。如果玩者沒有完成第14.5話的故事，就會不能進入第43.2話的，這點要特別注意。

## 第14.5話——『海之巴魯娜』

介乎於14至15話之間的故事，在2005年5月ZONDER的猛攻，令到凱等人透不過氣來，就在這難得的假期中，凱、護和命三人在海洋公園遇上絲美尼，豈料到在4人聚舊時ZONDER ROBOT出現，GAOGAIGAR會取勝嗎？



◆只有遊戲中才可看見命穿上私服來發動FINAL FUSION。



◆這會是勝利的關鍵嗎？



◆它就在這話出場的ZONDER ROBOT，莫非就是它令GAOGAIGAR陷入危機？



◆GAIGAR面對着最大的危機！！

## 第43.2話——『金之牙、銀之爪』

發生於43至44話之間的故事，在冰龍和炎龍經上次的戰鬥後被回收時，GGG艦隊向木星進發，而在大河長官以下的GGG，在美國GGG基地出席會議，怎料到敵人為了找尋散佈在世界各地的原種核，出動了ZX-07並直接狙擊這次會議，護亦被捲入這場戰鬥內，GAOGAIGAR能阻止他們嗎？



◆在43.2話出場的ZONDER ROBOT，竟是虎形和豹型的機械？

◆面對着這兩隻機械，最強的勇者軍團竟然要死鬥？




◆這莫非是勝利的關鍵？

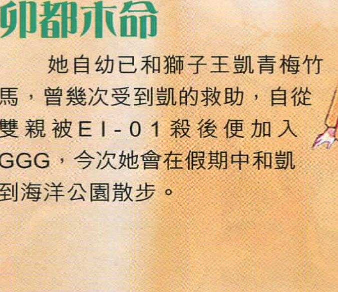


◆這是甚麼？

## 人物簡介

### 獅子王凱

因一次意外而被改做成半機械的他，依靠G STONE生存的人，他與GALEON融合後再和STEALTH-GAO、DRILL-GAO、LINER-GAO合體，成為最強的MECHANOID GAOGAIGAR。



### 卯都木命

她自幼已和獅子王凱青梅竹馬，曾幾次受到凱的救助，自從雙親被EI-01殺後便加入GGG，今次她會在假期中和凱到海洋公園散步。



### 絲美尼

她是遊戲中原創角色，她在海洋公園內工作，而且在中學時代時更是獅子王凱和卯都木命的後輩，每當她遇上凱時，均會對他非常親熱，這令到命非常嫉妒。

製造商：INCREMENT P CORP.　售價：6800日圓　發售日期：99年冬預定
記憶：未定　容量：CD-ROM（枚數未定）
AVG＋SLG／MEM

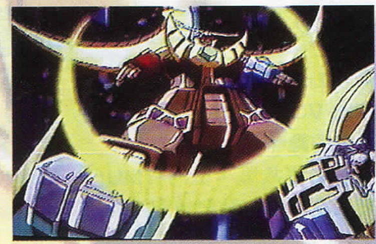
By: J.J

# HEXAMOON GUARDIANS

## 集遊戲與動畫界精英製作

以「IDOL PROJECT」、「熱鬥小馬」等緊張的演出及高質素作畫而廣為人知的動畫製作室「STUDIO X」；以《悠久之EDEN》、《龍機傳承》受到一定評價的軟件廠商「ZERO SYSTEM」再加上《大運動會》的「INCREMENT P」合作而創作出來的這個《HEXAMOON GUARDIANS》，在最近一次遊戲展中初次展出，已經受到不少遊戲迷的注目。

## 滿月之夜開啟的運命之門



「六芒月HEXAMOON」是一個處於與月球同一座標上的異世界，然而這裏的和平，卻被叛徒「真」所率領的鋼鐵兵團所粉碎；代表6大陸的6名六芒月公主，為了令封印在地球的傳說守護者甦醒，通過只在滿月之夜開啟的JANUS GATE（JANUS為羅馬神話中的門戶之神）來到地球。

公主們就像被某些東西引導着一樣，來到了月之葉學園高校的校園，這時主角轟堂大地和他青梅竹馬的葉月陸機緣巧合地救了公主之一「苗絲」，但其他5人就被帶走了，大地等人亦被追兵包圍而身陷險境。

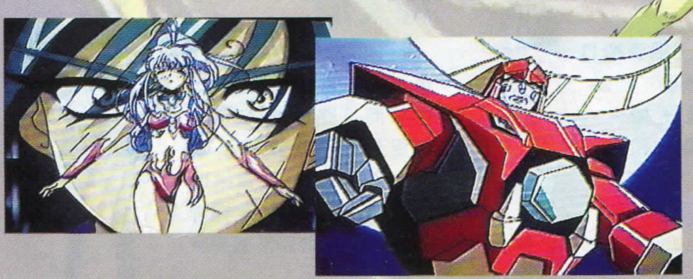
就在這時，苗絲在大地的右手畫上紋章，校園中突然出現了巨大的守護者「杜佳也」擊退了敵人，而自此之後，轟堂大地便卷入了圍繞異世界六芒月的戰鬥之中。





## 大量動畫片段與細緻的人物動作

《HEXAMOON GUARDIANS》的賣點之一是有着濃厚的動畫味，除了一段由78個鏡頭所組成的精采OP外，交代故事中重要劇情以及各守護者使用必殺技的時候，亦全是以動畫方式來表現，全個遊戲的總作畫枚數超過10000張，即使是在平常的AVG部份的對話中，各位也會感到和平常有所不同，因為單是基本的表情，每位角色就已經有30種以上！



## 遊戲的進行過程

這遊戲採用動畫片那種以話數來區分的方法，每版開始時會先進行一段AVG部份，玩者在這時可自由行動，之後每當滿月的晚上，JANUS GATE開啟，鋼鐵兵團來襲，主角便要和公主們一起以守護者出擊，這時便會進入SLG部份，若然在AVG部份時有較深入接觸的公主，在戰鬥中便能發揮出平正常為高的實力（一櫻大戰？），跟着只要在戰鬥中獲勝，便可完成版面，向下一話進發。







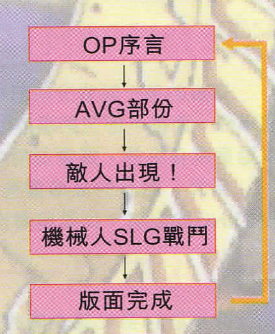
OP序言 → AVG部份 → 敵人出現！ → 機械人SLG戰鬥 → 版面完成

## 與六芒月公主及守護者一起戰鬥！

6名六芒月公主，各擁有其傳說的守護神「HEXAMOON GUARDIANS」。要令守護者甦醒，除了需要其保護的公主作為「生命」外，亦必需「騎士」來負責「靈魂」的部份；遊戲中的主角大地就是接受了苗絲的「契約」而成為了「騎士」，當戰鬥中與公主們心意相通的話，便能把守護者的力量引發出來，將敵人一一擊倒。



## 主要登場人物介紹

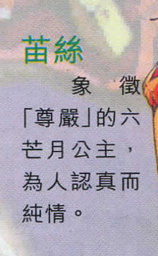


### 轟堂大地

樂觀而樂於助人，從不放棄夢想和希望的熱血漢，接受了苗絲的契約成為騎士，參加了六芒月的戰鬥。

### 苗絲

象徵「尊嚴」的六芒月公主，為人認真而純情。



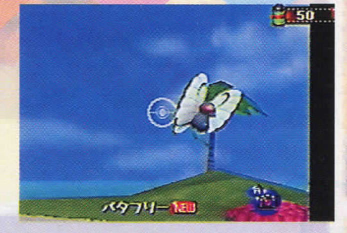
### 杜佳也

苗絲公主的守護者，屬於能因應狀況而戰的萬能型，被喻為是守護者之中的最強機體。

製造商：任天堂
發售日：發售中
ETC／MEM

# 拍出你心目中的「比卡超」POCKETMON SNAP




## 操作方法

Start掣：開始及暫停遊戲
3D操控桿：選項及相機的指向
Z掣：拿起相機對照
A掣：投出POCKETMON的食物
B掣：投出煙霧球（作用：趕出藏在草叢中的POCKETMON們）
←↑→掣：向左方、正面、右方改變視點
↓掣：吹起POCKETMON之笛
Z＋A掣：按下快門（即拍照）
註：正確方法是先按著Z掣拿起相機對好位，之後按著Z掣不放的情況下按A掣便能拍照。

另外遊戲中「R掣」亦有另一個功能，不過究竟是甚麼呢？這要留待讀者去尋找了！

## 玩法不是這麼簡單

雖然剛才說拍POCKETMON，但本遊戲有另一特色未說，那就是可以將玩者拍得來的畫面拿去沖曬，這並不是天方夜譚，而是真事。在日本，遊戲發售的同時於指定的沖曬店會有這樣的服務，看來好像得個看字而沒有實際；不過，這個服務在香港也會出現，請留意下文的內容——





## 特別注意事項

要絕對留意，本遊戲就算SAVE後，也並不表示所有拍好的照片已SAVE在卡中，所以若果不再繼續遊戲的話，「在SAVE後先回到標題畫面」後才關機，否則所有已SAVE的資料會有完完全全被洗去之可能。



※相片可能與實物有異

## 故事



玩者是飾演一位名叫「多魯」的少年攝影師，有一次見到像幻形般的POCKETMON後，便深深的喜歡上他們，並且經常帶著相機到處去找尋及相攝有關POCKETMON的相片。一天，他收到「奧其杜博士」的信，邀請他幫忙做POCKETMON圖鑑，而他當然是充當攝影師，於是故事便開始了！

## 遊戲特色

遊戲特色當然就是玩者可以乘著一架特製的車子，在一段路程及有限的膠卷（FILM或菲林）下，任拍在該地域中出現的POCKETMON。除了以往在系列中出過場的POCKETMON外，亦會有新種的POCKETMON出現，至於能否拍到他們用來做圖鑑的話，就得看玩者是否眼明手快了。




當完成整條路段後，便會將剛才玩者拍得的照片沖晒（顯示）出來，之後玩者可以再從拍得的照片中，選出最出色的來讓博士評分，留意的是同一種類的POCKETMON相片，只能選出一張讓博士評分；不過若是再複路段，而且又重拍該種POCKETMON的話，可以用之前的來作比較，而博士亦會取錄一張出較出色的。




至於評分的標準有基本有四項目，分別是：大小「與對照的位置有關」、姿勢「與照到POCKETMON的方向有關」、技巧「時間的配合」、同伴「有否同時照到同種類的POCKETMON」，於該路段照到一定種類的POCKETMON數目，並且取得一定的分數後，便能通過此版面，會新增加一版面讓玩者於另一路段去拍照POCKETMON。











製造商：AMERICAN SOFTWORKS發售日：發售中
售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK 容量：CD-ROM
ACT/MEM/Dual Shock對應

By: Agent X







《ONE》原本是美版遊戲，但在日本發售時則由CAPCOM負責代理，故此遊戲中大家可會發現當中充滿了美式遊戲的瘋狂和高難度的特徵。現在就讓筆者為大家介紹一下遊戲的內容吧！



## 操作方法

| 方向鍵 | 移動 |
|---|---|
| ○鍵 | 拳腳攻擊、發動 Smart Bomb(RAGE 計最大時) |
| △鍵 | 鎖定射擊 |
| □鍵 | 射擊 |
| ×鍵 | 跳躍(可作 2 段跳) |
| L1 鍵 | 水平移動射擊 |
| L2 鍵 | 改變視點(Zoom In/Zoom Out) |
| R1 鍵 | 蹲下、飛躍(配合方向鍵) |

## SPECIAL WEAPON

主角除可按□鍵及○鍵作出攻擊外，在戰鬥路上更可拾得一些威力強大的特殊武器。不過，由於它們的彈數均有限量，因此玩者使用時便要加倍小心了。

SPECIAL WEAPON武器介紹

Pulse Laser Cannon－可作連射的鐳射光線炮

Homing Missile Launcher－誘導式飛彈發射器，最適合用作對付遠方的敵人

Flame Thrower－火炎放射器，適合對付近距離的敵人

Exploding Shell Cannon－以高速射向敵人，當接觸時便會產生大爆炸的武器

Semi-Guided Missile Launcher－威力大，而且擁有導向能力的飛彈發射器

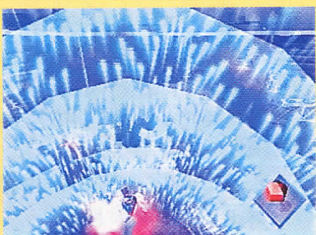

■SPECIAL WEAPON。

## RAGE 計

「RAGE計」主要是顯示主角所剩下的體力及攻擊力。綠色表示主角的體力及攻擊力會較少及弱；灰色亦表示主角的體力及攻擊力均達到最強的階段，而且玩者更可以於此時發動Smart Bomb來消滅大量敵人。

至於怎樣才能令「RAGE計」變成灰色？方法就是只要不斷消滅敵人及設施(如木箱、油桶等)的話，「RAGE計」便會逐漸變色，而主角的體力及攻擊力亦因此而漸漸增加。相反，若主角被敵人擊中的話，則體力及攻擊力會逐漸減少。


■「RAGE計」既表示體力剩量，亦顯示攻擊力的強弱。


■「Smart Bomb」。

## RAGE 計顏色一覽

| (綠) | (黃) | (紅) | 閃爍 |
|---|---|---|---|

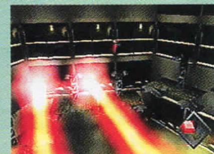
耐久力弱　攻擊力低 → 耐久力強　攻擊力高

## STAGE1 — 4 簡介

### S1 WALK-THROUGH(序)

主角一開始便需要不斷向前狂奔，切勿作任何的停留。途中玩者在跳躍一些斷橋時，要留意當中的方向，以免跳錯地方。至於BOSS方面，主角將會面對一隻戰鬥機。至於攻擊的方法就是不斷向屋頂前進，之後只要破壞支持屋頂的支架便可。(PASSWORD：HUTOBWRA)


■不斷向前走吧！


■BOSS會放出二條巨大鐳射炮向主角攻擊。


■破壞支架的話……

### S2 METROPOLIS(大都會)

開始時，主角便需要於高樓大廈中穿插，而且更會出現一些直昇機向玩者進襲。不過，最困難的還是於大廈間跳躍，只要稍有差池便會粉身碎骨。至於BOSS方面，主角為了逃走而需要保護所乘坐的飛艇，因此就要防止敵戰機的襲擊。(PASSWORD：OONDDSJB)


■在大都市中穿梭要小心。


■跳躍時要認清距離。

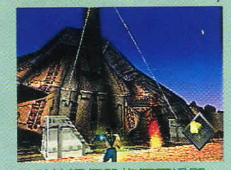

■一定要阻止敵機的攻擊。

### S3 山岳要塞

今次，主角將要於崎嶇的山嶺上前進，其中主角更會乘上吊車來攻擊敵人。至於BOSS方面，則是二部攻擊直昇機。當主角成功將任何一部直昇機擊落後，畫面的視點便會切換，而這時就算向直昇機作出攻擊也不會受到傷害。因此，主角便應向要塞門前的裝置進行攻擊，便可完成此STAGE。(PASSWORD：VIHSEOBC)


■小心一些會下陷的位置。


■當擊落了一部直昇機後，視點會改變。


■破壞這個設施便可過關。

### S4 MONORAIL(單軌鐵路)

主角離開了山岳地區後，便利用單軌鐵路來向敵人的研究所進發。基本上，此關的難度較小，而BOSS則是一部大型的機械人。至於對付它的方法，就是擊落一些不時於天花上行走的吊車，以對它造成傷害。(PASSWORD：CDBHGKTC)


■基本上此關的難度較低。


■小心地上的陷阱。


■只要利用天花的吊車，便可輕易將其擊倒。

| | |
|---|---|
| 製造商：ENIX | 發售日：今夏預定 |
| 售價：未定 | 記憶：未定　容量：未定 |
| RPG/MEM | |

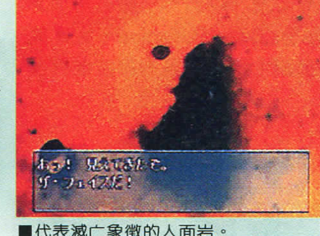
By: Agent X

# PLANET LAIKA

## 慾望、憎惡、嫉妒、欺瞞、猜疑……

## STORY

早在人類開始於地球生活時，「PLANET LAIKA」這傳說已經廣遍太陽系：曾經入侵地球的火星人，為何突然間全部消聲匿跡？



■代表滅亡象徵的人面岩。

主角LAIKA(ライカ) 為宇宙船不死鳥號(Phenix)的無線技師，正準備出發前向火星，以調查10年前一隊火星探險隊於火星失蹤的事件，並探索火星出現異變的原因……

■獨特的世界觀。



## 多重人格？！一人分飾三角！！

遊戲其中一個最大特色，就是主角本身擁有三種不同的人格。事實上，那三種人格正代表火星人家庭的種類，包括：精神系(Psycho)、視覺系(Visual)及動物系(Animal)。至於主角的人格如何變更，就全靠主角對話時對各人格所增加的「イーブルインド」(簡稱：EM)。當主角需要轉變人格時，便會選擇EM最高的人格來變更。

不過，玩者必須在適當的時候令主角轉變為適合的人格，如：需要知識情報時，就要轉變為「SPACER」；需要觀察力的時候，就必須用「YOLANDA」；前方有障礙物而需要清除時，「ERNEST」便大派用場。

此外，遊戲中LAIKA將會遇到其他的人格，而戰鬥亦會因而展開。雖然製造商仍未公佈戰鬥畫面等資料，但筆者相信遊戲會以實時形式進行。



■LAIKA將擁有三種不同的人格。

## 人格互相剋制

雖然不同的人格將有利遊戲的進行，但是玩者應盡力保持平衡。因為主角那三種人格之間，其實是有互相剋制的性質，故此若任何一種人格出現主導情況，甚至完全佔據了主角整體的話(即該人格的EM達到100%)，主角便會出現"暴走"事件。至於暴走的結果，就是GAME OVER！





## 主角及其多重人格關係圖

### LAIKA(ライカ)



遊戲中的主角，為宇宙船不死鳥號(Phenix)的無線技師。少年時代，曾受到父親及兄長的虐待，因而產生了多重人格的特殊能力。論性格，LAIKA可說是毫無個性，甚為平凡而模糊。

**SPACER(スペーサー)－精神系(Psycho)人格**

擁有沉著而冷靜性格的人格，而且熟諳宇宙神秘學及語言學。SPACER的出現，主要是用來牽制其餘兩種人格：「ERNEST」及「YOLANDA」，並成為統領他們的重要角色。



統率　保護　統率　保持平衡



**YOLANDA(ヨランダ)－動物系(Animal)人格**

從外表看來，大家很難相信此人格擁有強健而勇悍的體魄。至於他的出現，主要是為了保護「YOLANDA」及「SPACER」而生。



保護

**ERNEST(アーネスト)－視覺系(Visual)人格**



在LAIKA身上最先出現的人格，其「女性」的外表正正反映LAIKA的陰暗面。YOLANDA是一位感覺銳利的美麗女性，並且有著一般人類的審美眼光及標準。

## 主要登場人物

### DATOLA 船長(タトラー)



宇宙船不死鳥號(Phenix)的船長。性格自我，而且熟悉推卸責任的技倆，毫無大將之風。

### NOON(ヌーン)



宇宙船不死鳥號(Phenix)的機械士。性格懦弱，到達火星後出現思鄉病，非常渴望盡快回家。

### APRIL(エイプリル)



宇宙船不死鳥號(Phenix)上唯一的女隊員，對主角LAIKA充滿好感。

### DAMIANOUS(ダミアヌス)



火星居民。為LAIKA到達火星後，首位遇見的人物。為一名隱藏了不少秘密的謎之少年。

### HERODE(ヘロデ)



雖說火星其中一名居民，但事實他手上卻掌握著殖民地所有生活必需品及氧氣供應系統。權力之大，無人能及。



*圖片全屬開發中畫面



製造商：SEGA　發售日：發售中
售價：5800日圓 / 9800日圓（連Analog釣竿）
SPT/1P/MEM/Analog釣竿對應/PuruPuru Pack對應

文：姜太公小寶寶






# 向大鱸魚的世界紀錄挑戰

## 原汁原味 Arcade Mode




■歡迎到SEGA Bass Fishing！

Arcade Mode當然就是大家所熟識的街機模式啦！DC版將其忠實不二的一樣移植了下來。玩者只要選擇了釣魚的地點便可以開始遊戲，而在限定時間內釣得一定重量的鱸魚時便可以到下一關去。如果能夠成功地過了頭三關，便可以到傳說中藏有全世界最大條鱸魚的神秘地方 - Lake Paradise。大家能夠在這裏釣到比世界紀錄還要大的魚嗎？在這模式中只可使用男性角色，街機中使用女角的秘技能否在這裏用上呢？

■隱藏的Lake Paradise

### 釣魚四部曲




■ 先選擇合適的魚餌




■ 上釣了！！




■ 小心看着右面的拉力計，不要弄斷魚絲哦




■ 嗯⋯成績只是一般而已⋯

## DC移植版的新要素

### 新加入的釣魚場地

除了大家一向熟悉的Lodge，Cape和Inlet三個場地以外，DC移植版中還增設了三個新的釣魚場地，包括了非常淺水的Reed（蘆葦種植場），地勢不平的Cave（洞穴）和水深的Bridge（橋底）。這三個新版的難度都各有不同，在其中更加着重了各種魚餌的運用，對於只會運用一兩種魚餌的玩家可是一個新的考驗。




■這個便是在街機版中用秘技才可使用的女角了







### Consumer Mode

這是一個類以排名賽的新增模式。玩者在這裏會參加一連五日的釣魚大賽，每日都會有早午晚三場賽事，三場賽事均會在同一地區內（原作的三個為一區，新增的為另一區）任意選擇一個場地來作賽，而中途亦可以隨意在同區內轉換場地。然後在每一天的比賽都會有一個重量排名，頭七名的比賽者將會得分。而總結了五天的賽事後，頭十名的比賽者就可以出線到下一關，參加下一場再一連五日的比賽，否則便會Game Over。不要以為是新增模式就會容易哦，它比街機模式更加要求玩者的耐性呢。



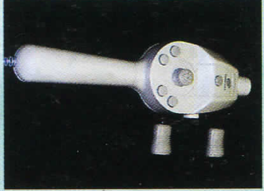

■嗯...看來成績不俗哦！




■途中可以按×鍵轉換場地

### Practice Mode

顧名思義，Practice Mode就是練習模式。在這模式中，玩者可以在七個場地中隨便選擇一個來練習，除了場地之外，還可以選擇時間（早、午或晚）及天氣情況（陰、晴或雨）。如果可以在這模式中將所有場地練熟的話，完成Consumer Mode可不是難事呢！



■這枝看來和街機用控制釣竿有點相似的，就是釣魚專用的Analog控竿了。

### DC專用Analog釣竿 手感測試報告

| 測試項目 | 評價 | 分數 |
|---|---|---|
| 外觀 | 外型大小和一般釣竿相似，顏色和DC十分相襯 | 9/10 |
| 重量 | 和街機同手把差不多夠「墜手」 | 8/10 |
| Analog桿 | 靈敏度十足，但自由度過大 | 7/10 |
| 轉動手把 | 過於鬆動，且只得收線動作 | 4/10 |
| 震動 | 震動雖可予以調校，但總覺得有點無謂。始終，震動效果不錯。 | 7/10 |

製造商：IMAGINEER　售價：5800日圓
發售日：99年6月發售預定 容量：GD-ROM　記憶：未定
STG／2人／對應Puru Puru Pack

TEXT：善良殺手福仔



# 生體兵器 EXPENDABLE
## 殖民星上與凶惡異形死鬥

IMAGINEER可算是云云廠商之中，比較早在Dreamcast上推出遊戲的其中一間，而由《INCOMING人類最終決戰》起不經不覺這已是第三個作品。至於本作的特別之處，當然是它為對應PENTIUM III WINDOWS遊戲之移植版，現在就為大家揭開這遊戲到底有甚麼過人之處吧。

## 遊戲背景

西曆2463年，人類已進入不斷在宇宙深淵發掘開拓荒地的紀元，這有賴於眾多惑星及衛星上產業用發電設施的幫助，使宇宙探險變得更容易。其中，在某個原本極寒的惑星上，經人類雙手把它的環境改變成適合生物居住，不過後來發現超過300人不知為何消失掉，同時和這惑星的聯絡亦突然中止下來。為查明真相，人類於是派遣載着數百枚「種子」的太空船前往那兒，而這些「種子」的實體則是鋼鐵身軀沒有感情的生體兵器EXPENDABLE（可消耗之意）。





■毫無感情的殺異形機器



■既然是消耗品，即使死掉亦不感意外

## 敵人的陣勢

截至目前為止，已知出現在這星體的敵人有異形生物與巨大戰鬥裝置如炮台等，而那班異形則是被稱為卡路巴人的二足步行型外星生物。卡路巴人擁有智慧，能使用武器進行攻擊，皮膚被極厚的皮層所蓋着，而身高則和人類男性相若。特徵方面，牠們除了靠呼吸氫氣來生存外，毒氣更對之沒有效用，唯一弱點是其視力較差兼且動作遲緩。另一方面，狙擊玩者的重型速射炮台由於威力強大，要和它們正面對抗實在有點難度，還是找掩護物護身比較好。



■動態和人類沒有大分別的外星異形



■面對連射炮台還是找掩護物比較好

## 武器系統

基本來說，本作中的武器是分別設定為鎗炮類和榴彈類。射擊距離與火力均較強的鎗炮類武器合共最多可攜帶3件，雖然有彈數限制不過卻可作數階段的強化，至於榴彈類的特性就是在着地點產生強力火光，對付較遠位置敵人或想將它們一口氣殲滅就最適合。



■火力增強後破壞力當然變得更強

■不知道是甚麼能產生這麼強的光？

## 版面與戰法

雖然距離正式推出尚有兩個月時間，可是目前已知它合共收錄了16個各具特色的版面，例如密林、火山、雪山、沙漠和敵軍基地等。另外，在每版裏有些位置都是有明顯低差的，若能善用地形效果就可事半功倍。



■被玻璃幕牆包圍着的通道

■敵人留守在橋的另一端作守株待兔狀

■近乎寸草不生的沙漠地帶

製造商：KID　價格：6800日圓（CD-Rom 2枚組）　AVG／MEM
發售日：發售中　記憶：1 Block

Presented by：山寺良牙

# 在二人的心中亮起燦爛的光輝

# 光輝季節




## 故事

主角是一位名叫「折原浩平」的高中二年級學生，本身是住在他姨母的家中（那他父母去了何處？），由於他姨母的工作是早出晚歸的關係，所以可以說是一個人住；幸好浩平向來有一位青梅竹馬的女孩——長森瑞佳，很多時也會來照顧他，所以生活也不太成問題。而除了瑞佳外，浩平後來在學校生活中認識了多位女孩，究竟哪一位會與浩平締結良緣呢？



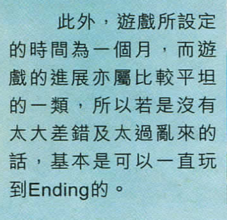

## 操作方法

方向掣：移動指標及選項
R1、R2掣：跳過對白
L1、L2掣：關閉視窗
Start掣：開始遊戲
Select掣：開啟option
○掣：決定、繼續下個對白
×掣：跳出option、取消選項
△掣：看回之前的對白

## 遊戲特色



遊戲基本以小說式的方式進行，除了敘述遊戲進行中的對白外，亦會有情景的敘述，當故事進行到某一段落時，會出現一些選擇項，這些選項除了有影響到故事的發展外，亦會有影響出場人物及女孩好感度的選擇，而這個選項當然是會影響到遊戲最終的結果，即會影響到與哪一位女孩成雙成對，所以遊戲中玩者的選擇是十分之重要。





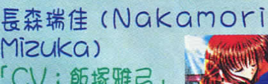
此外，遊戲所設定的時間為一個月，而遊戲的進展亦屬比較平坦的一類，所以若是沒有太大差錯及太過亂來的話，基本是可以一直玩到Ending的。

另外出場的人物各有其特色，還有一些在一般美少女遊戲中比較少出現的類型也有出場，想知道是怎樣的美女，那便要看看下面了！



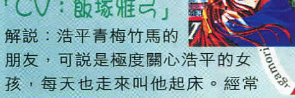
## 出場人物介紹

### 長森瑞佳（Nakamori Mizuka）
「CV：飯塚雅弓」



解說：浩平青梅竹馬的朋友，可說是極度關心浩平的女孩，每天也走來叫他起床。經常拾流浪貓回去，亦因此她家也飼養了數隻流浪貓。

### 七瀨留美（Nanase Rumi）
「CV：橫山智佐」

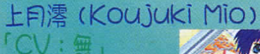


解說：轉校生一名，十分傾慕成為一位溫文柔雅的少女，於是便經常必死的維持著可愛就形像，不過始終也經常失敗，與浩平可說是一對歡喜宪家，間中也吵吵架的。

### 川名みさき（Kawana Misaki）
「CV：雪乃五月」

解說：同校的前輩，由於因某次意外令她雙目失明，十分喜歡交談，對任何人也能立刻談得上，性格屬比較開朗的一類。

### 上月澪（Koujuki Mio）
「CV：無」



解說：浩平的後輩，可是她不能說話的關係，所以她多用動作及表情來表現她自己的感情，經常拿著一本比較殘舊的畫簿，從不離身的到處去。

### 椎名繭（Shiina Mayu）
「CV：大谷育枝（大谷育江）」

解說：感情起伏十分激烈的逃學學生，由於失去她唯一心中的至愛的「菲莉多（貓的名字）」的關係，當她遇上不喜歡的事時，便會哭出其愛貓的名字。

### 里村茜（Satomura Akane）
「CV：中川亞紀子」

解說：浩平的同班同學，每當下雨天的日子便到空地上站著（認真古怪），總而言之是一位十分文靜的女孩。

### 清水なつき（Shimizu Natsuki）
「CV：今井由香」



解說：在馬路上幾乎被車撞上，幸好即場被浩平救了她，結果她便喜歡上浩平，而且稱呼浩平做「哥哥」。

### 柚木詩子（Yuzuki shiiko）
「CV：南央美」

解說：里村茜的青梅竹馬朋友，性格有少許強詞奪理。

### 深山雪見（Miyama Yukimi）
「CV：川澄綾子」

解說：川名misaki一直以來的朋友，是戲劇學會的會長。

### 廣瀨真希（Hirose Maki）
「CV：川上とも子」

解說：是班上比較似分開男孩與女孩關係的女孩。



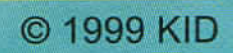

### Omake——特別禮品？

本遊戲共有兩隻CD-Rom，不過故事及遊戲均全收錄於第一隻碟內，那第二隻碟是用來幹甚麼呢？





那其實是一隻Special Disc，內容是收錄了遊戲中所使用的特別畫面的高解像版本「運動場」、音樂的CD音源版本「音樂室」及一個名為「生徒會室」的地方。「運動場」是需要運動著遊戲的記錄，即是說當想看看那外特別畫面的高解像度版本時，需要讀回玩者的遊戲記錄才可；至於「生徒會室」則要完成遊戲一次（Ending）後才可看到，究竟是甚麼來呢？



| 製造商：SCE | 發售日：發售中(4月1日) | 售價：港幣298元 |
|---|---|---|
| 記憶：1 BLOCK(PocketStation：10 BLOCKS) | | 容量：CD-ROM |
| ACT/MEM/Dual Shock對應/PocketStation對應 | | |

OFFICIAL PRODUCT

By: Agent X



# SPYRO THE DRAGON

## ～序～

在一個風和日麗的日子下，竟然有兩名盜賊偷走了二隻蛋！可惜，他們最終都被一群恐龍所截停，並且從盜賊手上搶回那二隻奇怪的蛋。究竟有何奇怪？原來那二隻蛋的顏色非常特別：一隻是紅色；而另一隻是黃色。



正當恐龍們想接近觀察的時候，突然間蛋殼裂開了！一隻小恐龍從紅色的蛋殼中跳出來；而一隻精靈則從黃色的蛋殼飛到半空之中。於是，恐龍們便為小恐龍取個名字，叫做「SPYRO」。從此小恐龍就在恐龍們的照顧下，逐漸成長起來……

這個時候，在遠方住了一位討厭和平世界的惡人。它看見恐龍世界那麼快樂而平靜的生活感到十分厭惡，於是他拿起了手上的魔法棒，並向恐龍們發射一種奇怪的光！

轉眼間，恐龍世界上所有的恐龍都被那光線擊中，並且變成了水晶！不過，「SPYRO」卻沒有受到光線的影響，但他看見四周的恐龍同伴都變成水晶後，便決定幫助他們回復原狀，並且向著不同的地方出發。

一段有小恐龍的旅程就這樣展開……





## 操作方法

| 方向鍵 | 移動 | 方向鍵 | 移動 |
|---|---|---|---|
| ×鍵 | 跳躍 | □鍵 | 前衝攻擊 |
| ○鍵 | 火炎攻擊 | L1/L2 鍵 | 左 / 右迴避 |
| △鍵 | 觀察及更正視點 | R1/R2 鍵 | 視點切換 |

## 特殊動作

### 觀察四周(△鍵＋方向鍵)

在SPYRO靜止的時候，玩者是可以按著△鍵＋方向鍵來觀察四周環境。此外，當SPYRO移動時，有些畫面的視點可能會令玩者較難觀看，故此筆者建議玩者在移動多按△鍵，以將視點糾正過來。



■四周觀察。





### 飛翔(×鍵→×鍵)

此動作主要是讓SPYRO跳過一些距離較遠的地方。由於遊戲中有不少地方是需要SPYRO使用「飛翔」才能到達，所以玩者一定要熟習此動作的技巧，才能到達一些隱蔽的地方。



■飛到遠方吧！

## 遊戲目的

遊戲將設有不同類型的STAGE，而SPYRO則以拯救那些被水晶化的恐龍為目標，當中玩者只要令SPYRO走近變成水晶的恐龍身邊，便可以令恐龍回復原狀。此外，SPYRO在途中亦會遇上一些寶箱，將之破壞後便會獲得特定數量的寶石。因此，SPYRO的任務除找尋恐龍之外，亦需要不斷收集寶石。

除此之外，大家還記得那些偷蛋的盜賊嗎？SPYRO在旅途中亦將會遇上那些盜賊，當將他們擊敗後便會獲得一隻蛋。究竟這些有甚麼用途？他們會否像SPYRO一樣變成惡龍嗎？



■拯救恐龍。



■收集寶石。




■奪回被盜賊偷去的蛋。

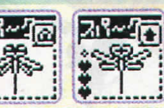


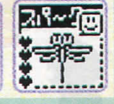
■有些敵人是不怕火炎攻擊的，改用前衝攻擊吧！

## 利用PocketStation吧！

玩者只要有PocketStation的話，便可以將遊戲中的一款Mini Game下載過來。基本上，此Mini Game主要是一隻飼養SPYRO的同伴－小精靈的育成遊戲，而且玩者更可以利用PocketStation的紅外線通訊功能來進行對戰。





■由玩者所飼養的精靈，更可以於遊戲中重現過來。



製造商：FAB　售價：4800日圓(初回限定版6800日圓)
發售日：99年4月1日　容量：CD-ROM(初回限定版CD-ROM×2)　記憶：1 BLOCK
SPT／1人／MEM／對應DUAL SHOCK

TEXT：滑雪板上的福田




# R~Rock'n Riders

## 嘩，千聖好鬼死型仔呀！

自從宣布製作名為「PROJECT R」的滑雪板遊戲計劃後，樂迷們均對它產生興趣，因為有份參與的樂手都是Rock界知名人士像千聖、Kiyoshi和O-JIRO等，不知道他們與滑雪板有甚麼關係呢？










## 規則與心得

由Chisato等人組成的搖滾組合，為了前往搖滾樂被禁制的洛杉磯舉行演唱會，於是分頭行事各自朝向目的地去，但是特種部隊卻死纏爛打要逮捕他們，結果便使用行動力極高的滑雪板作移動工具進發。雖然每關目的都只是在限定時間內趕到終點，不過卻附加了需獲得若干分數才算成功過關(左下角會顯示5條音量棒)，所以在滑行的過程中需要藉凌空特技動作來取分，此外還設有一些高台讓玩者使用高難度的特技，只要按△跳躍的時間準確畫面就會變黑，以輸入平時難以發揮的超高技巧。



■儲足勁後在高台向前一躍



■畫面全黑，盡快輸入指令吧

## 操作方法

| | Runaway | | Music Room |
|---|---|---|---|
| 按鈕 | 滑行時 | 跳躍時 | 角色操作 |
| → | 向右滑 | INDY GRAP | 動作模式1 |
| ← | 向左滑 | MUTE GRAP | 動作模式2 |
| ↑ | －－ | METHOD GRAP | 動作模式3 |
| ↓ | －－ | TAIL GRAP** | 動作模式4 |
| ○ | －－ | BACK FLIP** | 彈結他1／唱歌1# |
| □ | 橫滑 | －－ | 彈結他2／唱歌2# |
| × | 加速 | －－ | 彈結他3／唱歌3# |
| △ | 跳躍 | －－ | 彈結他4／唱歌4# |
| L1 | 踏板左轉 | －－ | 彈結他5 |
| L2 | 向牆邊跳* | 左回轉 | 彈結他6 |
| R1 | 踏板右轉 | －－ | 彈結他7 |
| R2 | 向牆邊跳* | 右回轉 | 彈結他8 |

註：*Kiyoshi專用技，**Kiyoshi無法使用，#ellemo專用

## 各關簡略介紹

### Sea Side Course

這關理論上是最簡單的，只要記着和綠髮的O-JIRO接觸便可得到600分，而由於整條賽道不長不短所以最好盡量把握高台的取分機會，當然途中亦可以小跳躍來按L1或R1取分。留意，假如碰到啡髮的YASHUMICHA'N會被扣去600分。



■碰到YASHUMICHA'N會扣600分

### Snow Side Course

難度相當高的雪地賽道，特徵時即使有高台亦難以發揮，皆因大部份地區尤其高台之前都平坦非常，根本無法有效地提升速度，所以要取分就必需靠碰上綠髮的O-JIRO，此外亦最好經常利用空中回轉來增加分數。


■平坦路很多加速非常困難

### Future Side Course

和第一關明顯地不同，在這條充滿未來色彩的賽道裏彎位絕對不多，加上高台以外還有十數個小斜坡故可不斷靠空中回轉540來賺分。要取得勝利並非難事，雖然過關要求之分數增加了，但若能盡量回避啡髮的同伴便可。



■少彎而多斜坡乃取分的好機會

### Town Side Course

既然是最後一關，難度當然是超乎想像啦，由於地面上有肉眼看不到的凹凸位，故此轉彎或加速時會極容易跣倒，唯有盡量小心地移動，另外限制時間與分數亦很苛刻。補充一點，就是這關啡髮的YASHUMICHA'N同樣會幫助玩者。



■柏油路面極容易跣倒

## 爆機後的獎勵

只要使用全部4名角色來完成遊戲，儲存進度過後就會進入隱藏的EXTRA GAME模式，這時玩者可選擇其中一人作賽，規則就變成擊敗各對手以第1名衝線的競賽形式，但對手卻會向你飽以老拳，故此要靠空中特技來回復體力。



■EXTRA GAME

## MUSIC ROOM

在選擇角色畫面裏，若按△就可進入扮演樂手演唱的MUSIC ROOM模式，除了主音ellemo外其餘各人均會以最拿手的結他進行演奏，玩者可在這裏自由地JAM歌，同時擺出各種不同姿勢有如唱LIVE一樣。



■齊齊來JAM歌

| 製造商：TYO | 容量：CD-ROM | 發售日：發售中 |
|---|---|---|
| 記憶：1 BLOCK | 售價：6800日圓 | |
| MEM/對應DUAL SHOCK/ACT/2P | | |

BY：死心 • 非洲

# LOVE LOVE TRUCK

## 遊戲特色




上一期才在「COMING噏」中講過這遊戲，這一次再提一下吧，遊戲的誕生可能是因為《MAGICAL TRUCK ADVENTURE》吧，這一個體力勞動的遊戲在日本也頗為受落，可能是太過耗力的關係，所以TYO便一試將遊戲在家用機上推出。

故事大約是說一班14歲的小朋友們在這一個暑假，以這神奇的小卡車來四周冒險，這故事真的勉強得可以...

遊戲最適合當然是情侶一同玩啦，而且遊戲的概念也是建立在這一個條件之上！如果大家試幻想下兩個「麻甩佬」在說什麼愛情度，會有多嘔心。

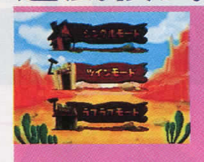


## 操作方法

| | |
|---|---|
| 加速 | ○/□ |
| 跳高 | △/上 |
| 減速 | × |
| 蹲下 | 下 |
| 選擇分支及轉路線 | 左/右 |




## 遊戲模式



SINGLE MODE 單人模式，在選定了角色之後，將會由電腦代替另一名玩者進行遊戲，遊戲一共有5版，而且當中會有不少的分支，玩者要在限時之內通過所有的CHECK POINT。



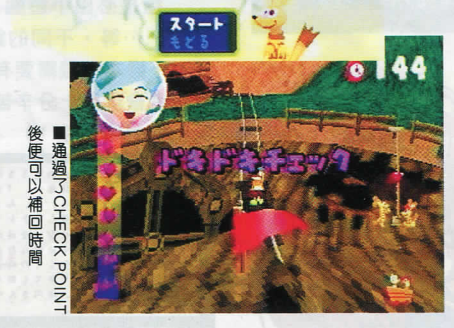
TWIN MODE 雙打模式，跟另一名玩者合作進行遊戲。



LOVE LOVE MODE 在這一個模式中，玩者可以製造出自己的角色，之後便會顯示兩個角色的相性度，如果相性度越高的話，合作時便會更加容易的了。玩者最多可以自製8個角色。




■自設角色的相性度




■通過了CHECK POINT後便可以補回時間

## 遊戲玩法

在選擇了遊戲模式及角色之後，便可以開始遊戲的了。遊戲着重二人的合作，不用按得太快，因為一快一慢是沒的，因為玩者要配合同伴的節奏來加速，每當畫面右方的指示器滿了之後，便會增加相性度。如果玩者受到襲擊或在指定動作失敗時，相性度都會下降的，當相性度跌到最低時便會GAME OVER。

在遊戲時是可以取得道具的，多數都會是一些生果，這一些東西都可以提高相性度的，得到角色所喜歡的水果時，便可以加得更多。而如果能取得禮物的話，所提高到的相性度便會比較高。

在路上會有不少的障礙物阻着玩者的，一般來說都只是由上方出現，只要玩者看準時間後按蹲下便可以避開的了。當畫面上顯示出分支的時候，便可以選擇分支來進入不同的地方。




■每一個角色都有最喜歡的東西

■禮物可以提高不少的相性度




■蹲下便可以避開烏鴉的襲擊

■利用左右來選擇分支



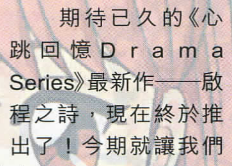


製造商：KONAMI　發售日：發售中　價格：6800日圓（PS版）／8800日圓（SS畢業記念Set版）「各2枚CD-Rom」
記憶：最少2 Block（1 Block／Save）「一般Memory Card」、最少3 Block（另1 Block／Save）「PocketStation」（PS版）／12容量for System及60容量for per Save（SS版）
PS／AVG／MEM／Mouse

Presented by：山寺良牙



# 為最終目標而努力！
# 心跳回憶 Drama Series vol.3
## ——啟程之詩——



期待已久的《心跳回憶Drama Series》最新作——啟程之詩，現在終於推出了！今期就讓我們一起回首畢業前的兩個星期多，並且為未來作出計劃吧！

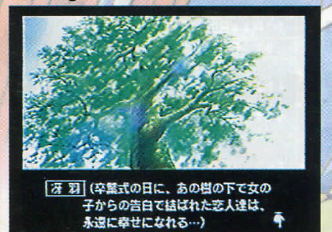






## 遊戲系統及流程

正如前文所說，遊戲主要以畢業前兩個星期的事作為故事主首。玩法與以往系列一樣，在大段的對白後，間中會出現不同的選擇項，而選擇方面除了會影響到故事的發展外，今作亦會影響到Ending，究竟是甚麼相信各位也會知道的了！







另外「基本上」遊戲的設定是每天也會有一起回去的路段，在那時玩者可以與女孩交談一下或者「凝望她」（好像有些過份），總之是比較著重於溝通的部份。在平日方面，除了有必修的小遊戲外，另有些小遊戲可以在故事上，與一些配角的故事上發展到一定程度後「玩」得。

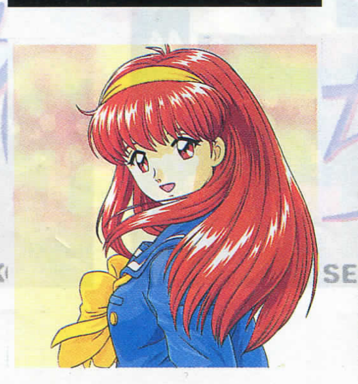






## 遊戲特色

以往曾介紹過，今集可說是《心跳回憶Drama Series》的最終作，女主角方面則突破以往傳統，首次以兩位女主角為主幹，兩位女主角的名字相信各位也知道，分別是——館林見晴及藤崎詩織。不過不單如此，今作中可說是全體大集合，即是說《心跳回憶》中出過場的女角也會出場，就算是沒有露面的連名字也有（例：鞠川奈津江），而以往在本系列（Drama Series）中沒有出過場的「美樹原愛」、「清川望」及「鏡魅羅」，今次更可說是「大活躍」。



此外，小遊戲方面更是強化了不少，除了今作的全新小遊戲外，亦會收錄一些以往系列也有出場的小遊戲，至於是甚麼小遊戲，就得由玩者去探索了！

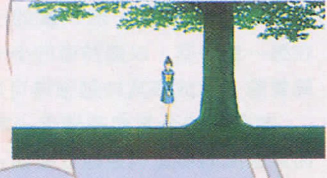






## 啟程之詩——外傳？

若不說的話也不知道的了！就是今作「啟程之詩」之可以與以往系列「虹色之青春」及「彩之愛歌」連動的，究竟是甚麼？那就是若玩者還保留著「虹色之青春」及「彩之愛歌」的「爆機Save」的話，在本作中可以特別看到「虹色之青春」及「彩之愛歌」的畢業式，亦是「虹色之青春」及「彩之愛歌」的隱藏故事。不過留意的，若是使用「PocketStation」的話，則需在其小遊戲中達到一定條件才會出現。





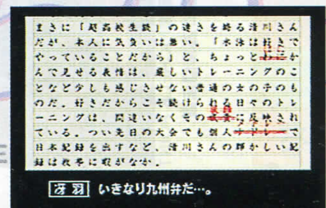


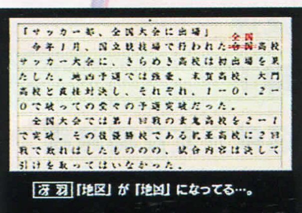


## 小遊戲操作簡說

### 找錯別字遊戲

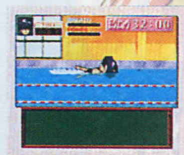
這是必出小遊戲，玩者要在文一篇文章中找出錯字、別字、錯文法……等，不同的錯處（即是校對），基本上每段力最少有兩個錯處；不過本遊戲需要有比較高深的日語知識才可得心應手，對於不懂日語者會玩得十分辛苦。（MS註：逐個格「篤」咪可以「尹晒」所有錯處囉！使乜咁煩啫！）



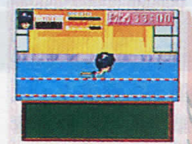
## 游泳遊戲

故事到一定過程後便會出現，泳式有三種，不同的泳式有不同的操控方法，現在簡介一下。



### 背泳

連打B及C掣（△及○掣），不過若是其中一方連打數目較多的話，航道便會偏離，這時應將另一方連打數目增加，令其回復正常航道；若碰到邊線的話便會大幅減速，從而浪費時間。



### 蛙式

按下C掣（○掣）儲力，之後儲到一定力度後便放手，這樣身體便可前進，之後再次儲力進行第二次向前進。



### 自由式

連打C掣（○掣）向前進，不過同時亦會消耗氧氣，消耗一定值後，便按A掣（△掣）補充氧氣，若沒有氧氣的話，便會不能向前進，並且浪費大量時間。



## 學人説話遊戲



玩者需根據句子各字的母音而按下適當的掣，用來教導烏鴉説話，不過這遊戲亦是不懂日語的玩者是絕對應付不來的，只有記著日語各字母的母音才能應付。



| 母音 | あ | い | う | え | お | ん |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 按掣（SS版） | ← | → | A | B | C | L |
| 按掣（PS版） | ← | → | □ | △ | ○ | L1／L2 |

## 放菜餚遊戲





玩者需按指示將適當的菜餚放入飯盒內，而每個飯盒下面會提示，若放錯的話便不計算，限時一分鐘內最少25個飯盒，熟習控掣器操作的玩者相信難不到你的。

## 烹飪遊戲

玩者需跟著最左方的指示，同樣按下相同的掣一定時間，例如：按著A掣10秒，以完成其菜餚，限時一分鐘。不過由於沒時間看的關係，全要靠「心理時鐘」來玩，所按的時間越接近其指定時間的話便會取得越高分。

## 滑雪遊戲

只在到滑雪場旅行時，按L掣（L1掣）向右轉而R掣（R1掣）向左轉，若L掣及R掣（L1及R1掣）同時按下的話，可以便可加速，要留意加速時不能轉向的，小心因加速過度而撞向樹。另外在最初時滑行時連續按下決定掣的話，加速度會增加。

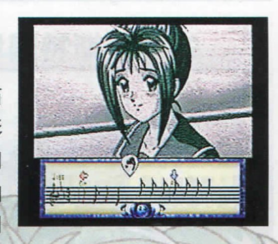


## STAR CRASHER

在遊戲機中心出場，玩者需擊落敵人戰機並避過他們放出的子彈，可是自機的子彈不能連射，所以要擊中敵人並不容易，而敵人所放出的子彈亦極度之密，可説是考避彈多過攻擊敵人的射擊遊戲。

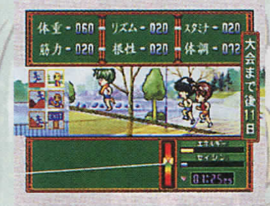


## Guitar Mania



這個遊戲並不是甚麼新鮮遊戲，而且也不是街機版的遊戲，本遊戲早於「彩之愛歌」便已登場，操作方法是按著L掣同時再加上方向掣，在適當的時間按下拍子，不過留意在「轉調」時，玩者需先放開L掣一次後再按一次L掣才會有效。

## 馬拉松遊戲



玩者保持適當的節奏按下決定及取消掣，保持著一定的節奏，令自身不用過多的體力完成該路段的訓練，至於節奏的最適合位置，就是量計器的中間綠色位置。

## 健康舞遊戲



玩者跟據指示，按下適當的方向掣及按掣（A、B、C、Y或○、△、□、×），過了基本的後，便會進入正式階段，舞步基本是方向掣加按掣的，例：↑＋A，當玩者跟到一定的節奏後，便會將速度加快，當然失敗的話會降級的了。不過這遊戲要求十分好的日語聽力及反應力，就算反應力多好也沒用，因為聽不明其日語指示的話，便很容易跳錯舞步。

## 兩個版本不同之處

### 心跳回憶 Drama Series vol.3——啟程之詩——（Sega Saturn版）



今次的Sega Saturn版可真是送大禮，這個「畢業記念Set」認真夠大盒，可能是為了記念Sega Saturn的畢業吧！（有些傷感），除了遊戲以外，亦會付有一隻CD Album及一張藤崎詩織「等身大」海報，CD Album的方面「聽説」是有關畢業後各人的感想（因為詩識叫完成遊戲後才聽），至於海報則闊約30 cm，高150 cm，認真大張，不知貼在何處會較好？果然貴多2000日圓也覺值得。

### 心跳回憶 Drama Series vol.3——啟程之詩——（PlayStation版）



雖然PlayStation版沒有甚麼「初回版」或禮物付送，不過並不代表她沒有特色，而她的特色就是可以對應「PocketStation」，玩法是將其Save下載到PocketStation後，便可以與女孩在PocketStation上溝通溝通，而且亦會利用到PocketStation的時鐘機能，不同的時間可能會出現不同的Message，而可以下載的人物更有16人之多，當然男性角色也可，當到達一定的好感度後，便能如上文所説，可以看到遊戲的外傳故事。

待續…………

製造商：ENIX　售價：未定
發售日：99年發售預定　容量：未定　記憶：未定
RPG／1人／MEM

TEXT：SUPER DQ FANS福田君

# DRAGON QUEST VII

## 世紀末終極大作最新情報！

### 來自TGS的最新消息




雖然在TGS'99春的ENIX攤位內，並沒有令人異常驚喜的遊戲畫面播放，就連戰鬥畫面也依舊欠奉，不過其開發人員卻提及過一些新消息，首先是監製堀井雄二提及過「轉職系統作出了強化」和「將會在秋季發售」，此外美術總監真島真太郎亦說「(加插了操作視點的要素)不會重覆看到相同的畫面」。至於以下則是廠方最近公布的圖片，相信「沒有重覆畫面」是指利用操作視點技術來製成的遊戲畫面。


■除改變視點外還可作遠距離觀察

■塔頂一景，圓滑度乃系列中最高


■到底是誰在野外架起了營幕？





製造商：TAKUYO　售價：未定
發售日：未定　容量：GD-ROM　記憶：未定
SLG／1人／MEM／VMS連動／通信對應

TEXT：4DCFKD

# ALU GU LATE アルグレート

## 魔法與異能力的千年大戰

### 採用AVG形式會話場面

從目前的開發畫面所見，遊戲似乎很着重能引發劇情及影響女孩好感度的AVG場面，據知在交替系統下玩者需要控制男女主角2人，不斷談話以收集各種情報。另一方面，它對應VMS和通信對戰機能，供玩者養育怪物和與朋友們對戰，大大提高了遊戲性。


■在DC機能下女孩子格外可愛


■女角們均會在會話場面出現

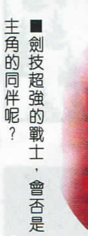
### 戰術要求高的攻防戰


■需考慮多種因素的戰鬥場面

本作另一特色是使用了戰術需求頗高的戰鬥環境，在講求高低差概念的3D戰鬥版圖裏角色均是根據行動力來移動，此外還要顧及面對着的方向，因為被正面、側面或後方攻擊所造成的傷害是不同的，所以別以為這只是一隻掛美少女頭、賣低級戰略要素的SRPG。

### 壯大的世界觀

《ALU GU LATE》是一隻揉合了劍與魔法夢幻色彩和科學文明的SRPG，故事講述自一千年前的大戰過後兩派各持己見的勢力「魔導師」及「異能力者」，因所代表的「神」互相對抗而重蹈一千年前之覆轍。




■劍技超強的戰士，會否是主角的同伴呢？


■已存活一千年的不老不死少女

製造商：日本物產　售價：6800日圓　發售日：99年4月1日
容量：CD-ROM 記憶：3 BLOCKS
SPT／1人／MEM／對應NEGCON／對應DUAL SHOCK

TEXT：艇手FUKUDA

# VIRTUAL 競艇 '99

## 水上競技戰 誓死要搶前

### 到底甚麼是競艇？

若對日本賭博事業有點認識的朋友，就應該會知道除了競馬和競輪（單車競賽）外還有名為競艇（快艇競賽）的合法賭博途徑，聽起來雖然有點無稽，但據知競艇賽事的獎金原來非常豐富，難怪有那麼多人會熱忱於這種事業吧。



■好手們爭奪競艇界最高榮譽

### 投身職業賽

《VIRTUAL競艇'99》收錄了5種不同模式，分別有扮演賽艇選手目標為制霸8項SG大賽的PENNANT RACE、最多供4人同時參與賭博遊戲的GAMBLE MODE和預測賽果用的DREAM RACE等，這裏只會集中介紹最有看頭的PENNANT RACE模式。




■輸入個人資料後便正式開始

### 賽前準備

當進入模擬競賽模式後，玩者便要先抽選賽事中使用的摩打類型，基本上若好運抽到好貨的話便踏上成功的第一步，因為摩打性能的差距會對賽果有莫大影響的。接着前往競艇場參加比賽之前，可先考慮應否替快艇的各個部份改裝，皆因風向與浪的高度是會影響操控效果的；別忘記留錢購買螺旋槳。

■抽選所使用摩打的類型

■改裝賽艇上的各個部份

### 邁向勝利之道

競艇賽事的規則和賽馬有點分別，在起跑倒數完畢之前切勿偷步越過起步線，或者將快艇倒轉向後駛，否則便會被取消資格。基本上每個賽程均為合共6天，決賽戰之前玩者需要盡量在預選賽中爭取表現，以確保穩獲出線權參加獎金較高的決賽戰，另外玩者能否參加SG大賽等高水平賽事則視乎一直以來的戰績。



■記着別要偷步啊




■終於取得冠軍了



製造商：FROM SOFTWARE　售價：價格未定　發售日期：99年夏預定
記憶：未定　容量：CD-ROM
AVG／MEM／對應振動手掣

# ECHO NIGHT

## ECHO NIGHT #2 沈睡的支配者

### 3D恐怖冒險遊戲續編今夏登場

以恐怖及黑暗為題材的3D冒險遊戲《ECHO NIGHT》，將會在換上新裝後在夏天再次和各位見面。這一集的主題仍然會圍繞着黑暗及寧靜中的恐怖，而遊戲的進行亦同樣會維持在較着重思考性多於動作性的風格。而在事件方面今次不會像前作那麼散漫，每個事件亦會準備好多種解決方法讓玩者去選擇。





### 強化的3D多邊形及畫面質素

這遊戲的特點之一是遊戲舞台是以全3D多邊形製作，而這方面在新一集之中當然亦得到了大幅的強化，玩者可在舞台所在的「古蘭斯之館」自由移動視點進行探險，相信這會對找出解謎關鍵有重大的幫助。





### STORY

主角的戀人「姬絲汀．古蘭斯」在三個月前突然離奇失蹤，對於警察毫無進展的搜查，焦急的主角於是自己去了姬絲汀最後所到過的圖書館，在圖書館中，主角利用借書名冊找到了女朋友的名字，並發現了一本她所查過的書，書內有一張她與另一位女性的合照。主角認為那女性應該是解開姬絲汀身世之謎的關鍵，於是來到古蘭斯家的大屋……

製造商：KOEI　發售日：發售中　售價：9800日圓
記憶：15 BLOCKS　容量：CD-ROM
SLG/MEM/MPLY/Dual Shock對應

By: Agent X




# 信長之野望　將星錄加強版



## 徹底介紹新增內容！



大家還記得《信長之野望　將星錄》這隻曾經於Sega Saturn上推出過的歷史戰略遊戲嗎？現在，此遊戲終於在PlayStation上推出，並且經過大幅度的加強，絕對令你有耳目一新的感覺。

## 六個新增劇本

在《信長之野望　將星錄加強版》中，將會新增六個劇本，包括：

劇本5：1582年6月　天下的繼承者

一本能寺之變後，前織田家臣羽柴秀吉、明智秀光及柴田勝家瓜分了織田的勢力，天下再次陷入混亂的境況。

劇本6：1555年4月　清洲入城

一尾張統一之戰。

劇本7：1562年2月　清洲同盟

一桶狹間之戰後，織田信長與德川家康結為同盟，天下一統似乎近在咫尺。

劇本8：1575年5月　新時代的到來

一武田勝賴入侵德川領地，於是織田．德川聯合軍選擇了長篠城為決戰戰場。

劇本9：1584年3月　小牧長久手

一羽柴秀吉為了統一天下，不惜與織田信雄及德川家康所組成的聯軍進行決戰。

劇本10：1589年11月　天下統一前夜

一豐臣秀吉所派遣的關東遠征軍，正包圍北條家的小田原城。統一天下之戰，亦繼續進行。

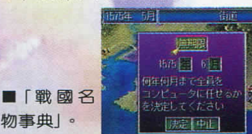



除此之外，《信長之野望　將星錄加強版》亦增加了「武將Editor」及「城Editor」二種選項，以讓大家可自行改變武將或城的內容及資料。另外，在遊戲資料庫中，亦增加了「戰國合戰物語」、「戰國名城物語」及「戰國名物事典」等歷史資料予玩者參考。

此外，KOEI亦於今集中追加了大量歷史事件，以及新增了一個名為「盜賊搶奪」突發事件。當中，盜賊將會向富強勢力進行搶奪，並利用搶過來的東西去資助弱小勢力，以增加遊戲難度。

■「城Editor」，可自行增加兵數及軍馬數。

■「戰國名物事典」。



■增加了決定委任大名的期限的功能。

■「戰國合戰物語」。



■「盜賊搶奪」事件。

製造商：ORACION　發售日：發售中　售價：4800日圓
記憶：1 BLOCK 容量：CD-ROM
ETC/MPLY/MEM/Multi-Tap對應/Dual Shock對應

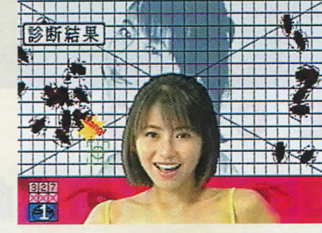
By: Agent X






# 榎本加奈子的BOKE診斷遊戲

## 來！讓榎本加奈子為你診斷一下吧！！




以日本美少女榎本加奈子為名的迷你遊戲系列《榎本加奈子的BOKE診斷遊戲》，當中玩者除可以參與多達五款的Mini Games外，榎本加奈子更會不時為玩者加油打氣！身為榎本FANS的你，又豈可錯過呢？

## 五款Mini Games玩法介紹

Judgement diag.(突發性低判斷力診斷)

診斷人數：1～8人

玩法：在畫面中藍色的方格，會顯示出一種的東西。這時，榎本加奈子便會讀出一件物件的名稱。如果榎本所讀出的名字和方格中的東西是相同的話，玩者便按○鍵；否則便按×鍵。

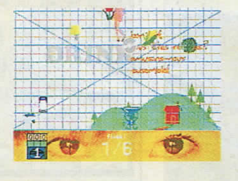
考驗項目：日語程度、判斷力。

Concentration diag.(集中力散漫診斷)

診斷人數：1～2人

玩法：在畫面上方會有一架飛機經過，並且會拋下各式各樣的物件。這時，榎本便會向玩者提出她想要的物件，而玩者亦從落下的物件中收集起來。(提示：如果玩者不清楚榎本想要的物件的話，就看看畫面背景中出現文字吧！)

考驗項目：集中力、反應





Speed diag.(反射無神經診斷)

診斷人數：1～2人

玩法：玩者需要保護放於畫面中央的生果，以免被蟑螂所吃掉。玩者每次均可獲得3次使用殺蟲劑的機會，並能一口氣消滅大量的蟑螂。玩者只要在一定時間內阻止蟑螂吃掉生果的話，便算作戰成功！

考驗項目：連打力、眼界

Rhythm diag.(鈍音感診斷)

診斷人數：1～2人

玩法：玩者首先會聽到一段音樂，然後便按○/△/□/×鍵來重演剛才的節奏。

考驗項目：記憶力、音樂感



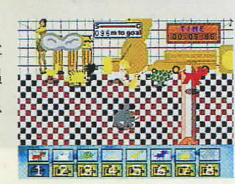



Stamina diag.(慢性持久力不足步診斷)

診斷人數：1～8人

玩法：玩者可以在8款動物中選擇一款為代表，當起步後玩者便要不斷連打○鍵來令動物前進。當中，若玩者會遇上障礙物的話，便可按△鍵令動物跳起。總之，那位能以第一名的姿態衝過終點，便是勝利者。

考驗項目：連打力、反應



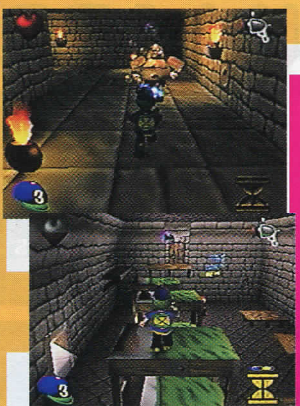
製造商：TAKARA　發售日：發售中
價格：5800日圓 記憶：1 Block
ACT／MEM

Presented by：山寺良牙

# BUBBLEGUN KID

## 故事

一位天才科學家「Casper Clockwise」博士，經常為了研究「時間機器」而廢寢忘餐。一天黃昏，他的兒子「Rascal」在地下研究室聽到些奇怪的聲響，為了調查該聲響而進入研究室，之後發生重大的事，就是「黑暗時間魔王」想捉去博士，並想利用博士了解時間的構造從而控制世界。就在博士被捉進時間旋渦之際，將他發明的新武器「BUBBLE GUN」投了出來，於是「Rascal」便拾起了槍，並決意要進入時間空間，擊倒魔王之餘並救出父親。





## 操作方法

Start 掣：開始及暫停掣
Select 掣：顯示地圖
↑↓掣：向前方及後方移動
←→掣：轉左或轉右、若固地位置的話則是回轉
□掣：使用 BUBBLEGUN 攻擊（開火）
×掣：跳躍或在水中游泳（另外亦可作跳躍攻擊）
L1 掣：移動中急停
L2 掣：視點移向下方
R1 掣：開關畫面上所表示的 Icon
R2 掣：視點改變

## 遊戲特色

遊戲特色當然是穿梭於不同的時代，解決一切有關的謎，並且幹掉該版的boss，最後救出父親。最特別的地方就是玩者除了用跳躍攻擊以外，唯一的武器就只有一枝「BUBBLE GUN」，該槍基本上是沒有彈數限制，不過若其槍所存水量下降後，其威力便會減弱，而射程亦相對下降。

遊戲畫面方面，除了剛剛所提到的有不同時代外，亦是全數以立體畫面表示，雖然有些視點是十分之難看，不過其畫質則做得不錯。





另外解謎方面，基本上是沒有任何文字的提示，全靠玩者自行去發掘，而版面上所看到的板手、壁上的按掣，只要按動的話基本便容易解決其謎底。







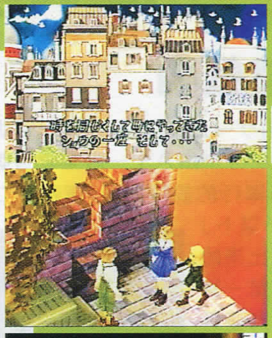
製造商：ENIX
發售日：發售中　售價：6800日圓
AVG　CD-ROM 1P

TEXT：酒井明樹

# MYSTIC ARK 幻影劇場

## 故事

在一個等待着迎接一百週年慶典的村鎮內，不知為何竟然出奇地寧靜，在村內有一座別墅，別墅的主人是一位魔術師，名為「MR. SILVER FINGER TIPS」，在一百週年紀念慶典的前一天，主角在街上遇到MR.SILVER FINGER TIPS，MR.SILVER FINGER TIPS便要請主角到他的別墅，眨眼間主角的不思議旅程便隨即開始。





## 遊戲操作

□按鈕：攻擊
△按鈕：開啟指令
○按鈕：調查、會話
×按鈕：取消
L1 按鈕：向左橫移動
R1 按鈕：向右橫移動
L2+R1 按鈕：\
↑按鈕：前進
↓按鈕：後退
←按鈕：左邊轉向
→按鈕：右邊轉向

## 遊戲玩法

遊戲以3D形式進行，玩者需要在遊戲內不斷找尋線索解迷，雖解迷的難度不是太高，但是相信也能滿足一些喜歡解迷的朋友，除了解迷之外，主角當然會遇到敵人，玩者可以使用拳腳或武器來攻擊它們，遊戲中更設有CARD GAME，在CARD GAME得勝後便能提高卡的數值和取得新CARD，CARD的用途很多，除了補充能源之外，有時還要利用它來解迷呢！



## 攻擊操作

| 按鈕 | 沒有武器 | 手持武器 |
| --- | --- | --- |
| □按鈕 | 拳攻擊 | 中段斬擊 |
| □＋↑按鈕 | 重拳攻擊 | 重斬攻擊 |
| □＋↓按鈕 | 下方攻擊 | 突刺 |

製造商：ASK　發售日：發售中
售價：4800日圓
SPT　CD-ROM1-8P　對應DUAL SHOCK

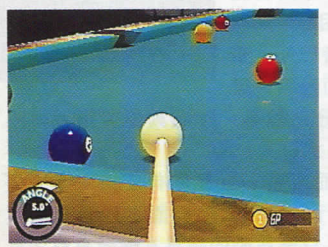
TEXT：歐陽明

# 撞球 re-mix BILLARDS MULTIPLE

## 收錄了四種最受歡迎的玩法

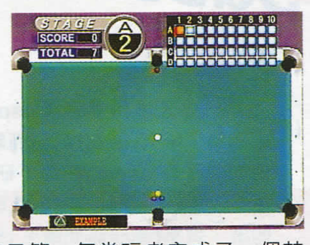


遊戲所模擬的是美式桌球而不是英式，所以各種規例和玩法都是依照美式桌球來設定，他們選擇了美式桌球的四種最受歡迎的玩法「JP NINE BALL」、「ROTATION」、「BOWLARD」和「TIDIWINKS」為遊戲模式，規例基本上與英式桌球分別不大，一樣是要把球球打進袋子裏，大家通常接觸到的英式桌球，主要是依照顏色的次序來打，不同顏色的球分數也不一樣，而美式桌球的玩法卻有所不同，除了要依照球上的數目由少至大順序打進袋子裏之外，分數計算方面亦有很大分別，美式桌球除了九號球有兩點之外，其他號數的球就只有一點，雖然大家在香港所玩到的大多是英式桌球，但相信嘗試一玩美式桌球也會有另一番樂趣。





## 花式桌球



「ARTISTIC」模式內有數十種花式以供玩者挑戰，玩者選擇了要挑戰的花式後，按△按鈕便可見到電腦的示範，每當玩者完成了一個花式後，便能取得一段由「木村義一」所示範的真人示範片段，而所有片段都會自動儲存在「COLLECTION」模式之內，這樣玩者便可以使用這個模式，欣賞及收集木村義一的精彩花式表演。



## 遊戲操作

| 按鈕 | 功能 |
|---|---|
| L1按鈕 | 縮少視點 |
| L2按鈕 | 擴大視點 |
| R2按鈕 | 上下轉換視點 |
| R1按鈕 | 射球的角度 |
| △按鈕 | 配合L1或L2按鈕來移動視點 |
| □按鈕 | 調較射點 |
| ○按鈕 | 射球 |
| ×按鈕 | 取消指令 |







製造商：UNBALANCE　發售日：發售中
售價：4800日圓
ETC　CD-ROM1P

TEXT：歐陽明

# 倉庫番難問指南

## 把優秀作品加入遊戲內



在「遊戲」(ゲーム)模式內共有一百版，而其中二十版，分別由八十一版至一百版，也是在日本所舉行的設計比賽「究極をつろうくうコンテスト」比賽中所挑選出來的優秀作品，而第一百版更是比賽的最優秀作品，稱得上為優秀作品，當然難度會比較高，這樣對庫番的高手來說，也是一個新的挑戰。



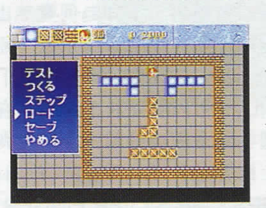
## 初玩者專用的「倉庫番講座」



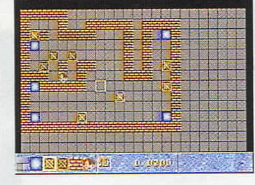
至於對從來沒有玩過倉庫番的玩者來說，便可以在「倉庫番講座」的模式內，預先進行練習，這裏共有二十版，玩者在進行遊戲時，按口按鈕便會出現指令，在指令欄內會發覺到有一項「模範解答」的指令，如果不能過版的話，不妨按下這個指令來參考由電腦所示範的過版要訣。



## 給玩者自由創作的「EDIT MODE」(エディットモード)



在這個模式內玩者可以自由設計倉庫的版面和過版限制，沒有經驗的設計者，首先可以使用LOAD(ロード)的指令，參考電腦所設計的版面，在上面作出一些簡單的修改，當完成了版面設計後，便可按TEST(テスト)進行試玩，為了要提高遊戲的難度，設計者便要使用STEP(ステップ)的指令來限定玩者的步數，經過最後的測試並且沒有問題，便可選擇SAVE(セーブ)把作品儲存起來。



## 「EDIT MODE」的指令

| 指令 | 說明 |
|---|---|
| テスト(TEST) | 完成設計後進行試玩 |
| つくる | 配置角色的指令 |
| ステップSTEP | 設定步數限制 |
| ロードLOAD | 取出電腦或玩者儲存的版面檔案 |
| セーブSAVE | 把設計後做版面儲存 |
| やめる | 回到主題畫面 |

製造商：HARVEST ONE 售價：5800日圓
發售日：99年4月1日 容量：CD-ROM 記憶：2 BLOCKS
SLG／2人／MEM

TEXT：城市舞人FUKUDA

# LEADING JOCKEY '99

## 衝呀衝 一馬當先至成功

### 今集又有乜新意？

《LEADING JOCKEY》是由超任時代起便出現的賽馬遊戲系列，基本上每集的系統都大同小異，若有玩開以往幾集就應該會對它非常清楚。遊戲目的方面，玩者首先從血統、距離適性和氣量各有不同的種牡馬與繁殖牝馬裏，各選其一來繁殖下一代展開競賽生涯，直至光榮退役後便可將牠設定為種馬或牝馬，以將優良血脈伸延下去。至於今集的變更點，則有調動過賽事舉行日期、重新設定牡牝馬能力和引入部份實名馬匹等。


■親自挑選出色的牡牝馬


■一代神馬誕生

### 報名參賽

縱使有超凡實力，但若沒有報名參加賽事也是徒然，因此選擇適合馬匹能力的場次來出賽是相當重要的。在馬兒出世後練馬師就會告知到底牠是短途馬還是長途馬，這樣便可替牠報名參加較有把握的場次，但當開始疲勞或狀態回落時強行出賽並無勝算，有時就需要棄權以免傷及元氣。


■貼士是應否出賽的提示


■在草地拍跳鍛煉速度吧

### 致勝之道

簡單來說，要在賽事中勝出首要條件就是別出戰距離不合的場次，第二便是最好將馬匹放頭跑，因為憑經驗無論你的後勁幾強要追上去實在有點困難，只要配合乖巧走位和避免外閃就有機會勝出，即使G I亦會是囊中物。


■放頭跑實有着數


■連G I都垂手可得



製造商：Victor Interactive Software 售價：5800日圓
發售日：99年4月1日 容量：CD-ROM 記憶：13 BLOCKS
SLG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK

TEXT：殖民首長FUKUDA

# CLASSIC ROAD 2

## 放心讓助手幫你操馬吧



### 開始時準備工夫

從名稱已看出本遊戲是以獲取各項經典大賽作為目的，系統上雖然和前作同樣充滿育成成份，不過為了令初學者較易適應故此已將難易度調低不少。開始時玩者先從三名年輕女性裏面選取其中一人擔任秘書，接着妥善運用手上的資金來聘用種牡馬與牝馬結合誕下幼駒，記着要從預計能力表查看應否誕下該匹仔馬，此外亦可趁拍賣會舉行時直接購買其他牧場的2歲馬。當踏入3歲便是幼駒入廐之時，由於新馬賽事是由下半年起開始所以尚有5~6個月時間進行訓練。

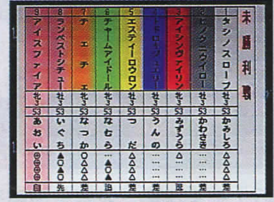


■秘書選擇畫面

■在拍賣會選購優駿良駒

### 絕對稱職的助手

今集最令人驚喜的設定，就是可讓助手替玩者編排和執行各種馬匹操練指令，可幸是他們做起來相當稱職，從而無需費神在這些繁複項目裏，即是說除非有重大事態發生或想自行改動操練程序，否則便沒有需要到廐舍去。


■助手會自動編訂訓練日程

### 全多邊形賽事畫面

■直播賽事精彩刺激

在廐舍替馬匹報名參賽過後，玩者便可到賽事當日入場觀賞，馬場內理所當然地設置了沙圈和投注處等地方，買完馬票後就可觀看由全多邊形繪畫的競賽場面。順帶一提，只要在牧場選擇「自動進行」就會直接顯示玩者每週的賽果。

### 特別事件陸續發生

假如玩者陸續取得好成績在馬圈闖出名堂來，就會慢慢發生各種不同的事件，例如撥出部份資金擴建牧場、親身前往歐洲與北美的拍賣會購買幼駒和在歐美興建牧場等，式式俱全。



■可往歐美購入名馬後裔



製造商：PYGNOSIS　發售日：發售中
ACT / 1P

TEXT：歐陽明

# MICKEY'S WILD ADVENTURE

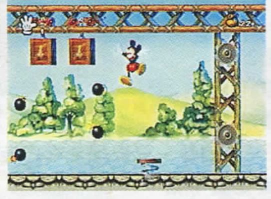
## 傳統的動作遊戲

和路迪士尼卡通人物米奇老鼠，是眾多少男少女所喜歡的角色，繼上期九十七期為大家介紹了米奇老鼠方塊後，今期筆者將會為大家介紹一隻由米奇老鼠的動作遊戲《MICKEY'S WILD ADVENTURE》，人物可愛不在話下，動作也能稱得上流暢自然，遊戲的操作雖然十分簡單，但是難易度卻不比同類型的遊戲低，是一隻老少咸宜的遊戲。

## STAGE 1
## STEAMBOAT WILLIE
## NOVEMBER 18TH,1928

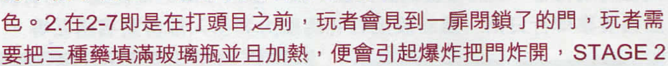


在STAGE1-1玩者是沒有武器的，如果要攻擊敵人便要使用跳躍，然後把敵人踩死，至於STAGE1需要注意的地方分別是：1.跳在瓶子上利用瓶子的蓋令這隻牛停止唱歌。2.要跳到高處的地方便要只踏在敵人上助跳。3.把這隻貓引誘到另一邊利用它助跳，而STAGE1的頭目是一套運輸工具，只要破壞四個齒輪便能將它擊倒。



## STAGE 2
## THE MAD DOCTOR
## 1933

STAGE 2的難度比STAGE 1的明顯地提高，而路程也比STAGE 1長接近一倍，而STAGE 2要注意的地方是：1.攻擊骷髏骨時要留給自己一些空間，因為即使擊倒它，骨頭依然會傷害到角色。2.在2-7即是在打頭目之前，玩者會見到一扇閉鎖了的門，玩者需要把三種藥填滿玻璃瓶並且加熱，便會引起爆炸把門炸開，STAGE 2的頭目是一個醫生，玩者無需要與他交戰，因為當玩者到達另一邊的門，便會自動過版。







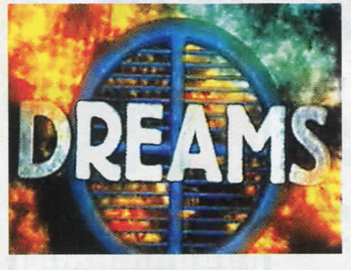




製造商：CRYO　發售日：發售中
ACT / 1P / 對應DUAL SHOCK

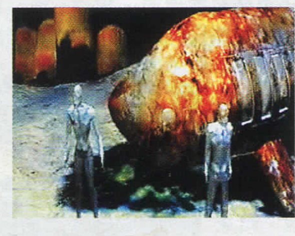
TEXT：歐陽明

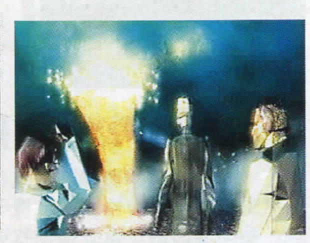
# DREAMS to reality



## 夢境中的世界

將夢境現實化的後果，就是給筆者一場惡夢，夢境是虛無縹緲的，與這隻遊戲成正比，所以角色經常要在半空中飄浮和飛行，在夢境裏一切都是模糊不清，在遊戲內的多邊形背景及角色，正好給予玩者一些模糊的感覺，CG片段十分抽像，能給玩者一種神秘科幻的感覺和幻想的空間，遊戲的有趣之處在於感覺，玩過了這遊戲之後，直至現在筆者都依照相信自己在造夢。

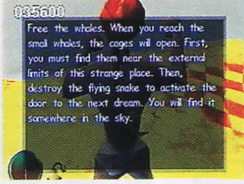




## 遊戲玩法

遊戲以幻想的夢境為背景，所以初頭的幾版都只是由很多的小島組織而成，每一版就是一個夢境，而遊戲的目的便是要在夢境內收集寶物和找尋事件，當完成指定的條件後，在版圖內的某一個地方便會出現一扉門，玩者只要通過這扉門便可順利進入另一版，由於小島細小，而且有很多，當玩者不小心跌倒便會立即死亡，所以玩者除了要對跳躍十分熟練之外，還要善用飛行的技術。




## 遊戲操作

十字按鈕：各方向移動
下按鈕：後退
△按鈕：對話／當鬧鐘響起時轉換角色
□按鈕：遠距離射擊／當能量儲滿時緊按□按鈕使用特殊攻擊
×按鈕：跳躍
○按鈕：近距離攻擊
L1按鈕：準備飛行／立即停止
L1按鈕＋×按鈕：飛行




只要大家認為自己是個勤奮上進的人，在打機方面有一定的水準，而且又有一定的中文寫作能力，便有可能加入，成為我們的一份子。

當然，如果大家是懂得日文的話便最就好啦！

如果大家希望能加入《遊戲誌》的話，請將一份履歷表，連同一份大約1000字的遊戲介紹或攻略稿件寄「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓」，並請在信封面註明「應徵」，如果合我們心意的話，便會約大家上來面試。

唔好再等！加入《遊戲誌》嘅機會唔係成日有，快人一步，理想達到啊！




TEXT：深田公仔

自從增加了這個《口袋女的戰爭》的專欄後，大部份都是説兩部最新的手提機—WonderSwan和NEOGEO POCKET COLOR的對應遊戲，但卻忽略了推出後至今快將十年的手提機—GAMEBOY，這麼今期所介紹的全部遊戲都會是快將推出和最新公佈的GAMEBOY遊戲，其中當然有大受歡迎的作品—《POCKET MONSTER》的最新作品。





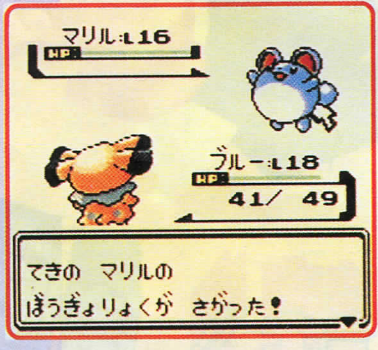

## Pocket Monster 金・銀

GB/RPG　發售商：NINTENDO
發售日：預定6月　售價：未定
期待度：☆☆☆☆



隨着《POCKET MONSTER紅》、《綠》、《藍》、《比卡超》各版本推出之後，任天堂終於推出這系列最新作《金》、《銀》版。這兩個版本不單會對應GAMEBOY COLOR，而且MONSTER更會產生進化分支。當中主角亦需要不斷令捉回來POKEMON在戰鬥中得到能力提升，來把不同的POKEMON訓練員打敗，最後當然是以打倒最後BOSS為目標。之前的不同版本必需利用通信CABLE才能和朋友進行對戰或交換POKEMON，而「金、銀」版本則可以利GAMEBOY COLOR的紅外線通信機能來對戰，這樣就方便得多了。







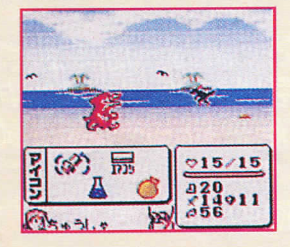
## DINO BREEDER 3～ガイヤ復活

GB/SLG　發售商：J・WING
發售日：預定四月　售價：4800日圓
期待度：☆☆☆1/2



這就是受歡迎的恐龍遊戲第三集。主角需要由恐龍蛋孵化後，以餵飼和治療其疾病來將恐龍養大。成長中的恐龍可以以戰鬥提升能力。當恐龍安然無恙的長大後，可以選取恐龍的遺傳因子來創造出新種恐龍。



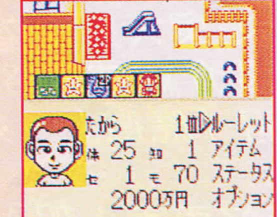

## 人生遊戲

GB/TAB　發售商：TAKARA
發售日：預定4月下旬　售價：3980日圓
期待度：☆☆



在超任、SATURN等都曾經推出的人氣桌面遊戲—《人生遊戲》將會在本月發售。這遊戲除了會忠實地移植之外，而且亦會採用TV GAME版的系統。遊戲會由嬰兒開始，而之後遇上上學、工作、結婚等EVENT，最後以成為億萬富翁為目標。當中會準備了四個人生道路，而且亦有「MONTAGE」和「占卜」模式



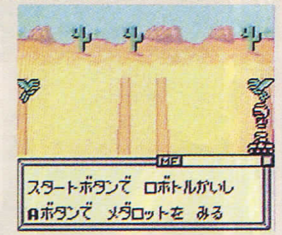
## MEDAROT 2（暫名）

GB/RPG　發售商：IMAGINEER
發售日：預定夏季　售價：未定
期待度：☆☆☆1/2



同樣名為《MEDAROT》的POCKET育成RPG續集將會繼續在GAME BOY上登場。這遊戲的新系統詳細資料仍是不清楚，而故事是講述有一日，被母親吩咐買東西的主角—「イッキ」遇上成為高校生的傳説MEDAROTER—「ヒカル」(上集主角)，更得到MEDAROT。之後醒覺成ロボトル的主角一次又之次將破壞ロボロボ團的惡行。



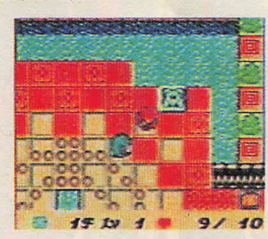




## OTHER LIFE AZUKE DREAMS

GB/RPG　發售商：KONAMI
發售日：預定春季　售價：未定
期待度：☆☆☆☆1/2



以買賣魔物而繁榮的城鎮「MONSTER BUYER」和聳立在城鎮附近的「魔物之塔」作為舞台的RPG。主角就是一個使用魔物的少年，需要與魔物同伴一起進入地圖會改變的魔物之塔中冒險，而當中可以利用融合來製造出原創的魔物。使用通信CABLE就可和朋友對戰及交換魔物。






## 河川釣魚 4

GB/SLG　發售商：PACK-IN SOFT
發售日：預定7月發售　售價：4200日圓
期待度：☆☆☆



在自然的環境自由地進行釣魚的《河川釣魚》系列最新作品即將在GAME BOY上登場。除了會有在《河川釣魚64》中的釣魚以外玩法，如捉蟲和採用野花，亦都會加入新潛水MINI GAME。今次的主角將可選兩兄弟的其中一位，兄弟將會分別在海和河來開始這遊戲，而兩人會有個別的釣魚故事。





## 學級王 山崎 GAME BOY 版

GB/SLG　發售商：KOEI
發售日：未定　售價：3980日圓
期待度：☆☆☆



在日本大受歡迎的連載中漫畫—《學級王 山崎》終於在GAME BOY上登場。遊戲的主要目的就是育成出最強的「プー助」。當中將會有5個動作遊戲進行挑戰，主角便可從中得到不同的ITEM，而將其使用更可令「プー助」的能力上昇。遊戲途中プー助將會習得32種像「プー助飛彈」的得意技。育成出來的プー助更可利用通信CABLE和對戰。







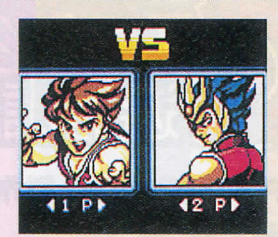
## SD 飛龍之拳 EX



GB/FIG　發售商：CULTURE BRAIN
發售日：4月23日　售價：3900日圓
期待度：☆☆☆1/2



擁有不同個性的19位角色令到戰鬥更激烈的格鬥遊戲—《飛龍之拳》將會推出。當中的爽快必殺技以及一擊逆轉的奧義除了會活現在遊戲之中，而且《飛龍之拳》的獨特系統—SUPER DEFENSE和SUPER TECHNIC亦會被採用。如果是《飛龍之拳》支持者或想玩一些爽快的格鬥遊戲的你相信亦不會錯過啦。







## TOP GEAR POCKET

GB/RAC　發售商：KEMCO
發售日：4月23日　售價：4500日圓
期待度：☆☆☆



以真實路作為賣點的《TOP GEAR》終於推出POCKET版。在遊戲中登場的14輛都會跑車都會被Q版化，其中有些更是為人所熟悉的名車。除此之外，亦加入了八條不同特色的賽道、對應振動ROM等等新原素。玩者將會在賽道上與八輛敵車競賽，最後會依照賽後排名來決定能否進入下一場賽事，而CLEAR條件會比較難。






互動遊戲誌
MULTIMARKETS Int'l Ltd.
於今期送出的《互動遊戲誌 VCD》中，雖然有「BLUE STINGER」和「MARVEL VS CAPCOM」這些勁GAME介紹，另一方面又有「東京遊戲展」特輯、「電車GO！2」及「THE HOUSE OF THE DEAD 2」配件介紹。當然，「SYPHON FILTER」的影像攻略更是無出其右包冇老點，但你始終可有覺得似乎是OUT了少許？
說來又是那句：「這個當然，畢竟這是在4月2日播出的第12集嘛！」宣傳品始終是宣傳品，如果想要看最新鮮、最UP-DATE的《互動遊戲誌》，當然是收看「互動電視」嘛。
互動遊戲誌
互動遊戲誌
由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com




# 攻略一族

製造商：SQUARE　售價：6800日圓　發售日期：發售中
記憶：1~15 BLOCKS　容量：CD-ROM
RPG／MEM／對應振動手掣／對應PocketStation

TEXT：時之見證人J.J




第二次在PS上推出的SAGA系列作品《SaGa Frontier II》，在故事上採用了一個相當獨特的系統，遊戲分別描寫兩位主角的一生，當中更按事件細分為多個小章節。

這次在下會以大家所謂的「小説式」方法來攻略這遊戲，希望能盡量令各位了解到故事的內容；但所花的時間及篇幅可能會較多，請見諒。(J.J)

# 傑斯達編
# The Episoles of Gustav the Stecl

## 傑斯達誕生（ギュスターヴ誕生）



1220年，傑斯達軍與奧特(オート)軍之戰已進入白熱化階段，遊戲亦突然從一場戰鬥中開始，當戰勝對手後，傑斯達王本來打算繼續追擊奧特候的軍隊，但這時士兵傳來蘇菲(ソフィー)王妃誕下王子的消息，令傑斯達王打消了追擊的念頭，率領軍隊返回泰路姆(テルム)……

蘇菲：「陛下你回來了嗎，沒有受傷嗎？」



傑斯達王：「唔，我沒有事，倒是妳的情況如何？」
蘇菲：「唔，母子也很平安。」
傑斯達王從保母手上接過嬰孩。
傑斯達王：「我要將我的名字、以及我們祖先的名字『傑斯達』傳給你。你就是傑斯達13世。成為一位不會令這名字受辱的男子漢吧！」

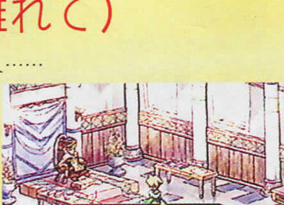
## 放逐傑斯達（ギュスターヴ追放）




1227年，傑斯達已經七歲，這天，是他進行火炎劍(ファイアブランド)儀式的日子，城內為準備儀式及派對而忙個不停。
火炎劍是約積斯家(ユジース)祖傳的QUELL，就如其名字一樣能感應火之ANIMA，當王子7歲時，會進行接觸這QUELL的儀式，顯示能繼承火炎劍與王家的資格。
祭壇前，傑斯達12世首先拿起火炎劍，劍尖受到感應變成紅色，接着年幼的傑斯達13世亦拿起了劍，但就沒有像父親那樣感應出火炎。
傑斯達王：(怎麼了！集中吧！將ANIMA注入劍中！)
傑斯達王雖然非常着急，但小傑斯達最後還是失敗了……
傑斯達王：「這是怎麼一回事了！！」
傑斯達王氣憤地離開了。
在皇宮的寢室內，傑斯達王正與王妃談論着小傑斯達的事。
傑斯達王：「那東西並不是我們的孩子，妳還是忘掉那東西吧。」
蘇菲：「那東西？那東西是指傑斯達嗎？他明明那麼可愛，只不過是未能好好地進行儀式吧。」
傑斯達王：「只不過嗎？他接觸了火炎劍仍未能將ANIMA引發出來，就連路邊的草木或小石也有ANIMA的，但那東西比小石還不如。我本來亦很期待那東西的，所以才更加感到被他出賣了，實在不可原諒。會有人可以容許王家的人沒有ANIMA的嗎，我要放逐那東西。」
蘇菲：「雖然沒有ANIMA的力量，傑斯達仍然活着。在我肚內長大、由我產下、由我餵奶給他、由我養育成人。他對你來説或許只是用來繼承王家，但對我來説則是重要的兒子，要捨棄他我是做不出來的。」
傑斯達王：「那麼，妳就和小石一起離開這裏！！」
鏡頭一轉，蘇菲王妃已收拾好一切準備與小傑斯達離開。
蘇菲：「好了，出發吧。」
蘇菲離開皇宮，令傑斯達的弟弟菲獵非常傷心。
「實在很抱歉，皇妃、這房子已經是這裏最好的一間了。」
蘇菲：「不要緊的，多謝你。」
而蘇菲兩母子受盡鎮上居民的唾罵，來到貧民區一所殘舊的屋子中。
蘇菲：「以後應該怎辦才好呢……」

## 離鄉別井（故郷を離れて）

1227年，當傑斯達與蘇菲被逐離皇宮後不久……
傑斯達王：「今日就到此為止吧。」




當傑斯達王處理完當天的國務後，原本負責教育傑斯達的斯馬魯(シルマール)前來找傑斯達王……
斯馬魯：「陛下，可以打擾你一會嗎？」
傑斯達王：「是斯馬魯老師嗎，有甚麼事呢？」
斯馬魯：「少主人會弄成那樣，其實是身為家庭教師的我的責任，所以亦沒有理由再留在這裏，請容許我離開皇城吧。」
傑斯達王：「好吧。這四年來辛苦你了。老師，最後我想問一問，你可否告訴我那東西為何會沒有ANIMA的呢？」
斯馬魯：「這個連我亦不大清楚。我在他身上是感覺到強大的ANIMA的……在王家之中出現這種人物，令人感到像是某種宿命似的。」
傑斯達王：「宿命嗎……我所希望的是一個能正常地繼承王位的兒子啊。」
在貧民區內，自幼住在皇宮的傑斯達開始顯得有點不習慣……
傑斯達：「媽媽，我不喜歡這地方呀。」




蘇菲：「這也沒辦法的啊，傑斯達。若然回去萊魯的話會較好的，但相信陛下是不會答應的。只是這裏對你來説實在是太可憐了……」
就在這時，突然來了一名訪客。
斯馬魯：「王妃、王子」
傑斯達：「老師！」
蘇菲：「斯馬魯！為何你會來到這裏的？」
斯馬魯：「陛下答應讓我離城，我正打算回去告倫基的時候，想起可帶兩位同行，所以便來到這裏。」




蘇菲：「不過，我不認為陛下會准許的……」
斯馬魯：「就是再待在這裏，大概陛下亦不會原諒王子的吧，而且……」
蘇菲：「怎會這樣的！……」
斯馬魯：「不如去告倫基(グリューゲル)向

娜國(ナ国)的瑞王(スー)尋求保護吧。」
蘇菲：「我明白了。傑斯達的事就拜托老師你了，就照你的話去做吧。」
當晚，三人偷偷地乘上了一艘小船，士兵發覺後雖然想加以阻止，卻被斯馬魯以睡眠魔法處理掉；當傑斯達再次看見這座城的時候，已經是20年之後的事了。

## 傑斯達12歲（ギュスターヴ12才）




移居到告倫基的傑斯達母子，從娜國的瑞王那裏得到了一間大屋。自此之後5年，傑斯達已成為一名附近公認的粗魯孩子。不能用術及被放逐這些事實，隨着時間成為他成長的重擔，歪曲了他的內心。
東大陸王族這種特殊的身份，令同年紀的少年都遠離他，將朋友這名詞從他身上奪去了。雖然如此，他仍有一名叫富林(フリン)的手下。富林在傑斯達的粗暴對待下仍一直忍耐、沒有離開他的身邊。因為，他也是不能使用術法的人。
傑斯達：「富林，你也一起幹吧！」
這天，傑斯達又再在鎮上惡作劇，但剛巧被蘇菲發現了。
蘇菲：「你在幹甚麼！欺負不能反抗的弱者，是一位可恥的事。」
傑斯達：「反正我也不過是沒有術法及ANIMA的廢人吧！」
蘇菲聽見傑斯達這話後大怒，重重的給了他一記耳光。




蘇菲：「傑斯達，你看！樹木會開花是術法的力量嗎？雀鳥在天空上飛翔，是因為用了術法嗎？即使不能使用術法，你始終是一個人，是人啊、傑斯達！！」
受了母親的責罵，心情欠佳的傑斯達便打算找富林來出氣……
傑斯達：「唉，好煩呀，都是因為你不好，知道我母親來到便告訴我吧。」
傑斯達二話不說便向富林的頭叩過去，卻被鎮上的女孩子看到了。
「呃、是傑斯達啊。就當作不認識他走過吧、莉絲玲。」
但這位叫莉絲玲(レスリー)的女孩並沒有聽朋友的話去做，反而上前阻止傑斯達。
莉絲玲：「你好停手了吧！！」
傑斯達：「甚麼！」
莉絲玲：「你在哭嗎、傑斯達？」
傑斯達被人發現自己在哭，羞愧地不知逃到那裏去了。
莉絲玲：「富林你也堅強點吧。為甚麼要跟着那種傢伙啊？」
富林：「因為我不懂得使用術法……傑斯大人雖然可怕，但就只有傑斯大人會了解我的……傑斯大人！！」
莉絲玲：「不能夠使手術法，是那麼難受的事嗎……」
富林在鎮上四處找，終於在河邊找到了傑斯達。
富林：「傑斯大人、我拿了通草來啊。傑斯大人你怎麼了？不要緊的，沒有人看到啊。傑斯大人你吃吧。」

## 傑斯達與鐵匠（ギュスターヴと鍛治屋）



當傑斯達13歲的時候，娜國的瑞王將約迪一帶名義上給了他作為領地。趁這個機會，蘇菲便帶同傑斯達移居到了約迪(ヤーデ)。這不單是避免傑斯達被瑞王視為家臣看待，亦有人說這是她為了避開不斷追求她的瑞王的藉口。
遊戲來到這時，各位終於可以第一次正式地操作主角了。約迪這地個是個小村，亦不會有甚麼特別的情報，不過若和井邊的男子交談後回答「是男子漢便應向前看！(男なら前を向け！)」，他便會說要送禮物給你，這其實是指可在他的房子右上方找到可下載到PocketStation的遊戲「Go! Go! Digger」，但當然是必須有PocketStation才會出現的。
在村子的右下方是一間鐵匠的家，由於與鐵匠交談後會自動開始EVENT直至這一段劇情結束，應先到商品購買一個「鋼之護身符(鋼のお守り)」。
鐵匠：「小子、你經常也來呢。鐵匠真是這麼有趣嗎？」



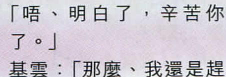

傑斯達：「唔。因為在泰路姆是沒有的，即使在告倫基亦很少見，能夠如此近看還是第一次。」
鐵匠：「被你說到好像是雜耍場似的。」
傑斯達：「你在製作甚麼？」
鐵匠：「是柄鋼之小刀，只是用來切東西的話，鋼之小刀會較為方便，因為無需用術便可解決，不過我老婆就擅長使用石菜刀的術法，不使用鐵製利器的。」
傑斯達：「可以用鋼來鑄劍的嗎、師傅？」
鐵匠：「這很難的呢、小子，不過很久之前的鐵匠就似乎甚麼劍也可以鑄出來，但菜刀對我來說已經是極限了，反正軍隊亦不過是使用石劍或木刀吧。」
傑斯達：「你教我吧，我想造一柄鋼之劍出來。」
鐵匠：「我倒沒有所謂，但要做的話便要認真的了，我是老師、傑斯達大人就是學生。我會很嚴肅的，這不要緊嗎？」
傑斯達：「唔。」
鐵匠：「答得太細聲了！」
傑斯達：「知道！」
自此之後，傑斯達便開始在鐵匠那裏學藝，而他不知不覺亦已經14歲了，但他仍對於鑄一柄鋼之劍的事念念不忘……
鐵匠：「傑斯達大人。為何你又再想鑄劍呢？」
傑斯達：「我並不能使用術法，因此必須找出自己的力量可做得到的事。」
直至15歲時，傑斯達終於一嘗心願，鑄了一柄鋼劍出來。
鐵匠：「造了一柄好劍出來了。」
傑斯達：「這只是練習，我實際想做的劍是比這個長3倍的。」
鐵匠：「世上會有如此可怕的劍嗎？」
傑斯達：「唔，的確是有這劍的。」
傑斯達所說的，相信就是間接令他失去一切的火炎劍吧……

## 傑斯達15歲（ギュスターヴ15才）




這天，傑斯達和富林似乎為了某個目的而離開了村子，而貴族之子基雲(ケルヴィン)這時亦來到約迪村……
「基雲大人，你來這村有甚麼事呢？」
基雲：「有報告說在東面的洞窟發現了一群似乎是山賊的人，明早會由城裏派兵前往調查，所以來轉告大家今天不要接近洞窟的。」



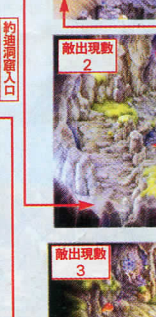



「唔、明白了，辛苦你了。」
基雲：「那麼、我還是趕往下一條村，就此告辭吧。」







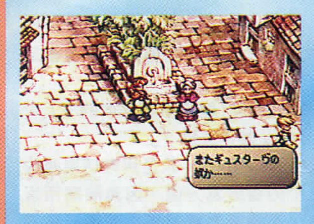






寶1（灯の槍）
寶2（狩人の弓）
寶3（バックラー）

「呃、請等一等。說起來，我想起傑斯達剛才好像是去了洞窟的方向……」
基雲：「是嗎，我知道了。傑斯達的事就交托給我吧。」
基雲：（又是傑斯達這傢伙……）
來到怪物洞窟前的兩人，似乎還不知道山賊的事。




傑斯達：「富林！快點來吧！！」
富林：「傑斯大人，我很害怕啊。這裏面有怪物的。」
傑斯達：「所以才要來吧，我們亦已經練習很久了，這次是實戰。」
富林：「可以在這裏等嗎？」
傑斯達：「蠢材！跟着來吧。」
這裏是遊戲中的第一次正式戰鬥。雖然表面上主角與富林都進入了迷宮，但實際上只會是主角傑斯達一人參與戰鬥，由於當他進入山洞之後，基雲便會趕到這一帶，所以亦可選擇在之前避免戰鬥，到會合他之後才合力反擊。
傑斯達：「是基雲嗎，你來這裏幹甚麼？」
基雲：「你還說幹甚麼？我是為了找你而來的，似乎有山賊潛伏在這裏呀。」
傑斯達：「啊，那班傢伙是山賊嗎。」
基雲：「你遇上他們嗎？」
傑斯達：「富林被他們捉住了。」
基雲：「你連那傢伙也帶來了嗎！那麼、富林被人捉住而你卻逃掉了嗎？我真是拿你沒辦法了，讓我去告知父親大人吧。」
傑斯達：「等等！我會救回富林的。那傢伙是我的同伴，我不希望借助杜馬斯（トマス）殿下的力量。」
基雲：「你在說甚麼了。你認為憑你的力量便可以將他救出嗎？」
傑斯達：「我會撲進那群人之中，而你就從後以術法作支援。」
基雲：「為甚麼我要幫你了。」
傑斯達：「你所幫的不是我、是富林，拜托你吧、基雲。」
基雲：「唉、你所幹的事經常也是亂來的，不過，幫助有需要的人是貴族的工作，我們去救富林吧，然而傑斯達，用那件武器沒問題的嗎？」
傑斯達：「對不能用術法的我來說，這種利刃會更為可靠，出發吧。」
和傑斯達相反地，基雲擅長術法攻擊，而其中的水之術法更可用來在有需要時回復HP，而各位在這時需注意遊戲每一段故事都頗為獨立，因此在前往首領所在的房間前，最好能先取下這一組迷宮內的所有寶箱。




山賊A：「真是一個滿是草菇味的洞窟。」
山賊B：「噴嚏打個不停啊。如果我也是偵察組的人便好了。」
山賊C：「他們會否找到甚麼好東西吧。」
女賊：「這個當然了。不要開玩笑說收獲就只有一個這樣的小孩吧！」
山賊C：「就、就如妳所說的。」
趁山賊們在閒談時，傑斯達竟然大搖大擺地行去解開被綑綁着的富林……
女賊：「甚麼？那小子是？」
山賊B：「喂，你想對我們的獵物怎樣了？」
傑斯達走到山賊們面前，亮出了手上的配劍。
山賊A：「那是甚麼？是鐵劍嗎？！」
山賊C：「你是想以那種東西和我們拼過嗎？」
山賊B：「這不是很有趣嗎。交給我辦吧。」
這山賊並不算難應付，一般連續攻擊已足以擊倒他。
山賊C：「怎會被打敗的啊！」
女賊：「我也是第一次看見有人不用術法來戰鬥的。到底是蠢材還是無能呢？」
傑斯達：「不要說無能！！」
女賊：「竟然認真起來，真是個小孩子。你們亦不可以大意的啊！」
山賊C：「4對1你玩完的了、靚仔！」
就在戰鬥開始前，基雲終於趕到。
基雲：「山賊們，我是來讓你們知道這裏是約迪伯的領地的！我要代父親擊退你們！」
富林：「基雲！！」




女賊：「嗨、又來一個活潑少年了，難道你就是約迪伯的兒子？喂、不要殺他啊，可以勒索贖金的。」
山賊A：「收到！」
這一戰的對手是山賊的女首領及其三名手下（野盜），表面上敵人數目較多，但其實那個女賊是不會有甚麼作為的，各位只要確實地逐一擊倒那三名手下，這一戰是不難取勝的。
女賊：「這小子是甚麼一回事！！竟然不會用術法、術法又對他無效……」
山賊C：「首、首領！！不能用術法的小子對我們也沒有用，還是撤退吧。」
基雲：「富林你沒有事嗎？」
富林：「唔、很多謝你基雲，多謝你傑斯大人。」
傑斯達：「都是因為你沒有用，事情才會變得這麼麻煩吧！」
基雲：「不要這樣說啊。那班人是專門綁架有術法潛質小孩的盜賊，你們兩個對他們來說是落選的。」
傑斯達：「落選真是不好意思了！回去吧、富林。」
富林：「等等啊、傑斯大人！！」
基雲：「乖僻的人！」

## 再會

傑斯達16歲的時候，在一次在約迪伯的大屋內舉行的派對上……
富林：「呃、傑斯大人，我們來這裏真的沒有問題嗎？」
傑斯達：「不用在意的，杜馬斯殿下是個心胸廣闊的人。只是在庭園吃些酒菜的話，他是不會說甚麼的。」
富林：「大家都打扮得很美麗啊，總覺得有點羞愧。」
傑斯達：「你那樣的打扮，是將你叫來這裏的人的責任，有必要覺得羞愧嗎！不要說這個了，這裏有很多可愛的女孩子呢，你在那邊找些東西吃吧。」
傑斯達馬上開始「行動」，向派對內的女孩子搭訕。
傑斯達：「喂、妳叫甚麼名字？」
莉絲玲：「歡迎、請隨便慢用吧……傑斯達？」
傑斯達：「？甚麼，是莉絲玲嗎。妳在這裏幹甚麼？」



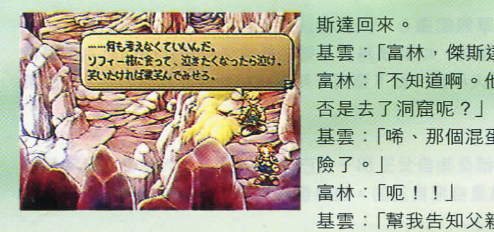

莉絲玲：「我正在約迪伯那裏學習禮法啊。」
傑斯達：「禮法？妳？哈哈哈哈，杜馬斯殿下及基雲也真是辛苦了。」
莉絲玲：「你在笑甚麼啊。杜馬斯殿下經常也讚我的，是你還在惡作劇吧。」
傑斯達：「我已經不再是小孩子了。對了莉絲玲，介紹那邊的可愛女孩給我吧。」
莉絲玲：「為何要我這樣做！」
這時候，基雲亦來到派對會場，便問富林有關兩人的事。
基雲：「那兩人是認識的嗎？」
富林：「呃、基雲，對啊，是在告倫基的時候。」
基雲：「對了，莉絲玲是出自告倫基的名門貝林家的。那麼、富林，傑斯達喜歡莉絲玲的嗎？」
富林：「呃！？他們只是經常都吵架……」
基雲：「嘿、傑斯達亦真是個小孩子。」
富林：「……基雲，你最近說話的方法好像傑斯大人啊。」
基雲：「呃……今早父親大人亦剛剛提醒我留意這件事……都是因為和你們混熟了才會變成這樣的。我作為貴族的品格……」
莉絲玲：「喂、不要用手拿來吃啊。這樣做很下流的。」
傑斯達：「這樣吃才好味的啊，妳不了解的。」

## 病床之母（病床の母）

1239年，傑斯達19歲的時候，他的母親正因病而快將離開人間。
蘇菲：「莉絲玲，妳本來可以在杜馬斯殿下的大屋內打工的，但卻要在這裏照顧病人，我實在對你及杜馬斯殿下亦很過意不去。」
莉絲玲：「伯爵的大屋內有很多工人，不要緊的。而且我對於能照料蘇菲是感到很慶幸的。」




蘇菲：「多謝妳、莉絲玲。傑斯達的事，就拜托…咳…咳…」
在這時候，基雲剛好來到。
莉絲玲：「蘇菲小姐！！請妳振作點吧！基雲，蘇菲小姐她！！」
基雲：「傑斯達他不在嗎！？」
知道蘇菲已經病危，基雲馬上飛奔去找傑




斯達回來。

基雲：「富林，傑斯達呢？」

富林：「不知道啊。他是拿着劍出去的，會否是去了洞窟呢？」

基雲：「唏、那個混蛋！蘇菲小姐已經很危險了。」

富林：「呃！！」

基雲：「幫我告知父親及斯馬魯老師！還有其他人亦拜托了。」

富林：「唔。基雲你去哪裏？」

基雲：「我去找那混蛋。」

基雲邊說邊走地離開了。而另一方面，傑斯達這時果然是來了附近的洞窟，由於只得一人，所以應盡量避免戰鬥，只要不斷向畫面上方前進，不久便會遇上基雲。

基雲：「你在這裏嗎。蘇菲小姐的狀況變差了，快點回去吧。」

傑斯達：「不要。我不想看見母親死去的樣子。」

基雲：「不要像小孩子那樣強詞奪理，走吧。」

傑斯達：「我應該以擺出怎樣的表情好呢。我只會惡作劇令她煩惱，她更因我而被放逐，病倒在這裡異國之地，一生辛勞但就甚麼好事也沒有發生過，明明還那麼年輕，卻要孤寂地死去，這……雖然是這樣……我應該以怎樣的表情和母親見面才好呢，哭好嗎、笑好嗎，基雲你告訴我應該怎樣才好吧。」



基雲：「……甚麼也不去想就可以了，當你見到蘇菲小姐時，想哭的話便哭，想笑的話便對她微笑吧，一直以來你們兩人也是相依為命的吧，剩下蘇菲小姐孤獨一人好嗎？」

傑斯達：「唔，回去吧。多謝你基雲。」

基雲：「不用在意，這是為了蘇菲小姐的，快回去吧。」

會合基雲後繼續前進，會遇上一隻巨型史萊姆。直接攻擊對這傢伙效用不大，各位應多使用混合術法的招式來應戰。當擊倒這傢伙後，便會直接回到傑斯達的家中……

傑斯達：(媽媽……)

蘇菲：「回來了嗎、傑斯達，我等你很久了。」

傑斯達：「對不起，我又去了洞窟那邊，是基雲接我回來的。」

蘇菲：「是嗎。基雲是你的好朋友呢。」

傑斯達：「……」

蘇菲：「你真的長大了，離開泰路姆已經有12年了呢，我已經可以安心了。」

傑斯達：「不要呀媽媽，不要剩下我一個人呀。」

蘇菲：「你還有基雲及富林他們啊。人雖然不能孤獨一人生活，但你已經不再是孤獨一人了，傑斯達。希望你能珍惜和身邊的人之間的關係，這樣的話，大家亦會重視和你之間的關係了。」

傑斯達：「是的。」

蘇菲：「對富林溫柔一點吧。」

傑斯達：「是的。」

蘇菲：「好好珍惜莉絲玲吧。」

傑斯達：「是的。」

蘇菲：「好好信任基雲吧。」

傑斯達：「是的。」

蘇菲：「若有甚麼事發生的話，便與杜馬斯殿下與斯馬魯老師商量，尊重兩位的意見吧。」

傑斯達：「是的。」

蘇菲：「假如有朝一日回到泰路姆的話，便代我向陛下致歉吧。」

傑斯達：「是的。」

蘇菲：「幫我向菲獵與瑪莉說句對不起。」

傑斯達：「是的。」

蘇菲：「傑斯達，給我再一次看看你的樣子。」




傑斯達：「是的。」

這時候，其他人都在屋外顯得非常擔心。

莉絲玲：「我實在很希望能成為那樣好的女性。蘇菲小姐實在是個很好的人，然而、為甚麼、明明還那麼年輕、太殘酷了。」

基雲：「蘇菲小姐對我這樣的小子亦視作貴族來看待，有時很嚴肅，有時又很溫柔。」

富林：「只有蘇菲小姐是連我這種人也會溫柔地對待的啊，就連我的親人亦沒有對我那麼溫柔的。」

基雲：「富林，不要哭了。因為有人比我們還要痛苦的。」

富林：「的確是的，傑斯大人他很可憐啊。」

就在這時，屋內出現了一陣閃光……

莉絲玲：「蘇菲小姐！」

基雲：「蘇菲小姐！」

富林：「呃、甚麼？甚麼事了？蘇菲小姐她怎樣了！喂、基雲、莉絲玲！」

基雲：「蘇菲小姐的ANIMA剛剛啟程了。所有的ANIMA啊，請你們接納蘇菲小姐的ANIMA吧。」

大屋的門打開，傑斯達獨個兒走了出來……

杜馬斯：「傑斯達，不要那麼沮喪吧。」

傑斯達：「杜馬斯殿下，多年來得你照顧母親，實在很多謝你。」

斯馬魯：「蘇菲小姐的ANIMA任何時候也會與你同在的。」

傑斯達：「我亦相信是那樣的，斯馬魯老師。」

傑斯達接着走到基雲他們那邊。

傑斯達：「基雲、給你添麻煩實在很抱歉。」

基雲：「不要緊的。」

傑斯達：「多謝妳一直以來照顧我母親的病。」

莉絲玲搖頭作出回應。

富林：「傑斯大人～」

傑斯達：「富林……母親的ANIMA已回歸自然了，在那裏的雖然只是母親的遺骸，但希望各位能到她身邊看看。」



另一方面，蘇菲過身的事亦很快傳到傑斯達王那邊。

大臣：「蘇菲小姐她……」

傑斯達王：「叫菲獵（フィリップ）過來。」

菲獵：「殿下，你找我嗎。」

傑斯達王：「蘇菲死了。萊魯（ノール）候的領地由你來繼承，由現在開始你便是萊魯候菲獵。短期內到萊魯視察一下吧。」

菲獵：「……知道。」

傑斯達王：「由蘇菲的兒子繼任的話，相信萊姆的貴族們也會順從點吧，今日到此為止了，眾卿退下吧。」

當身邊的人都離開後，傑斯達王終於露出想念蘇菲的心情……

傑斯達王：(蘇菲……)

另一方面，菲獵在回房間的時候，在通道上遇上了妹妹瑪莉（マリー）。

瑪莉；「發生了甚麼事嗎哥哥？」

菲獵：「母親她死了。」

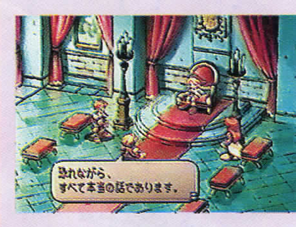
瑪莉：「呃！」

回房後，菲獵望向牆邊的一幅油畫……

菲獵：「媽媽……是你，是你將媽媽殺死的！若然沒有你的話……」

畫有傑斯達一家的油畫上，傑斯達的一角被菲獵弄毀了……

## 奪取華爾特（ワイド奪取）




華爾特鎮、是華爾特候最主要的領地，而傑斯達最近就經常在這裏出沒……

傑斯達：「……就是這樣，最後總算能夠逃掉了。」

華爾特候：「哈哈哈、你講的實在太有趣了，只是不知道當中有多少是真的吧。」

傑斯達：「實在不敢當，小人的話句句屬實的。」

華爾特候：「哈哈哈，知道了、知道了。下次再講其他的事給我知吧。」

傑斯達：「小人樂意為你效勞。那麼就此告退了。」

傑斯達離開後，感到不對勁的大臣馬上向華爾特候作出表示。

尼貝斯達（ネーベルスタン）：「殿下，請你要對那個人多加提防。」

華爾特候：「為甚麼呢、尼貝斯達？我很少有年紀相近的朋友，你不是經常也說要增加信得過的部下嗎？」

尼貝斯達：「那人雖說是被放逐，但始終也是費尼的傑斯達王的兒子，不可以

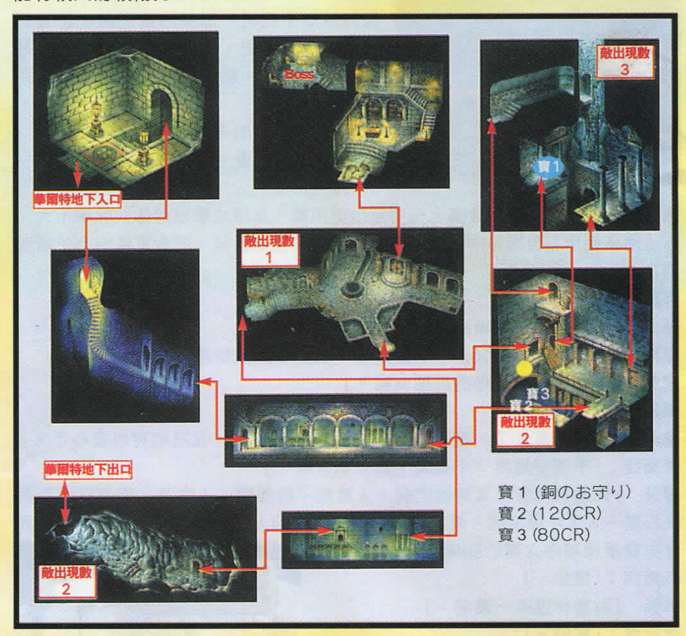



大意的。」
華爾特候：「傑斯達王的確是位毫無破綻的人，但他的兒子不是被人稱為連術也不能用的不肖子嗎。他最適合就是用來當我的小丑的了，哈哈哈。」
接着傑斯達會來到華爾特鎮，在這裏可先聽聽鎮上居民的情報。
「傳聞在數十年前失蹤的領主，其實是中了弟弟的計被困在某個地方沒人照顧……在這種時世，這也未必一定是謊話呢。」
「當我家的婆婆仍是小孩子的時候，似乎發生過一位被喻為名君的領主突然失蹤的事件，雖然用盡各種方法找尋但最後還是沒有發現，他身為代理的弟弟最後便成為了正式的領主。」
接着可來到鎮上的旅館，這時莉絲玲及富林早已在二樓的房間等待傑斯達回來。
傑斯達：「那麼，收集到尼貝斯達將軍的情報了嗎？」
富林：「似乎是個相當可怕的人啊，據說他為人相當嚴肅的。」
莉絲玲：「他是那種一句廢話也不會說的人，看來非常耿直。」
傑斯達：「那麼嚴格的話，不會惹來其他人怨恨的嗎？」
莉絲玲：「那似乎是因為他是那種對自己會更為嚴格的人，所以令周圍的人亦為之心服。」
傑斯達：「無隙可乘嗎，好、今次收集莫頓(ムートン)的情報吧。」
莉絲玲：「已經不再只是小孩子的惡作劇嗎？」
傑斯達：「當然、我是認真的。總不可能一世也要麻煩杜馬斯殿下照顧吧？」
莉絲玲：「你變了呢、傑斯達。」
當回到鎮上與各人再談一次後，這次來到旅館二樓時，兩人已收集了有關莫頓的情報了。
傑斯達：「那麼，收集了莫頓的情報了嗎？」
富林：「莫頓先生是個很好的人啊。他不單免除因病而煩惱的老婆婆的税金，亦給錢那些因孩子太多而生活艱難的媽媽。」
莉絲玲：「他是一個很可靠的人啊。他似乎從商人那邊收取特別税以備不時之需，當然是為了華爾特候的啊。」
傑斯達：「為人好、可靠、市民對他的評價亦佳，是個好人物呢。這樣的話，可能會有辦法。」
莉絲玲：「你說可能會有辦法是打算怎樣了？」
傑斯達：「煽動華爾特候令他將莫頓治罪。」
富林：「那樣做太殘忍了、傑斯大人！」
傑斯達：「我沒有問過你的意見啊、富林。再者，若然華爾特候是相信自己的部下的話，這一着是不會行得通的。一切取決於華爾特候身上。」
再次離開旅館後，這次來到城門時，只要選擇「請讓我通過(通らせてもらう)」，便可進入城中，在城的二樓可找到華爾特候。
傑斯達：「今日我有些說話是只希望說給殿下知道的。」
華爾特候：「突然嚴肅起來有甚麼事了？」
傑斯達：「事實上莫頓他…………」
華爾特候：「叫莫頓過來！！」
莫頓來到大殿後，傑斯達亦退到一旁。
莫頓：「殿下找我有事嗎？」
華爾特候：「莫頓啊，你似乎瞞着我擅自免除平民的税，又收取了不少特別税呢。」
莫頓：「是的……」
華爾特候：「雖然我是將政治全盤交給你負責，但有重要事情時與身為領主的我商量，應該是這裏華爾特的規則吧。」
莫頓：「是的……」
華爾特候：「税不就是最重要的事情了嗎！我不能原諒你蔑視主君！！」
傑斯達：「殿下請恕我不揣冒昧地說，莫頓卿所作的一切都是為了華爾特的。」
華爾特候：「這個我明白！但為何一句也不來找我商量一下，這不就是不信任我的證據了嗎。我命你暫時停職，留在家中好好反省一下！」
莫頓：「是的……」
莫頓剛離開大殿，尼貝斯達已經趕到。
華爾特候：「有甚麼事嗎、將軍？」
尼貝斯達：「聽說你命莫頓停職啊。」
華爾特候：「有不滿嗎？」
尼貝斯達：「不。我認為殿下的處置是正確的。問題只是由誰去繼承莫頓的工作呢。」

華爾特候：「這種事將軍無需擔心，我自會決定。」
尼貝斯達：「在殿下身邊的，以莫頓為首，都是些自先王時代開始就為華爾特工作的人，若是要這些人引退，留下這種不明底蘊的新人在身邊的話，那麼請讓我亦引退吧。」
尼貝斯達亦氣憤地離開了。
華爾特候：「我的部下都是些自父王那一代已在工作的人。大家都因為我年輕而輕視我，所有事情也是自把自為的。這是個好機會，就讓他們明白到哪一個才是華爾特的支配者。」
傑斯達：「殿下所言甚是。」
當晚……
傑斯達：「趁麻煩的尼貝斯達不在，要盡快找出隱藏通道。」
富林：「隱藏通道？」

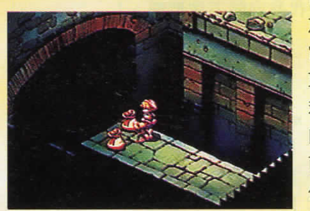



傑斯達：「在這種領主的大屋內，是會有逃走用的隱藏通道的，出發吧。」
接着只要走到大屋下層盡頭的房間，調查那裏左上方的鏡子便可找出通道的入口。這迷宮的敵人只會單獨出現，因此所有戰鬥均會以單對單的方法進行，各位應戰時除了要多使用連攜技外，有時亦可針對敵人的種類使用特定的招式，例如與不死系的小丑(エビル)或「アニマルグール」交戰時，使用「斬る」+「払う」的十字斬便能有較大的殺傷力。





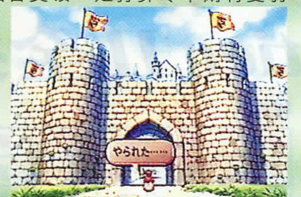




進入迷宮後，首先應前往A點的手掣前，在這裏連續選擇3次「向左轉(左に回す)」，手掣便會爛掉，而掉下的木柱則會接通通往寶箱a所在的房間，接着只要取下寶箱b和c，便可前往首領亡靈劍士所在的房間，這首領雖然HP較高，但因為同屬於不死系，每回合不斷的使用十字斬應不難取勝的，但戰鬥時若HP低於一半時，應在回合開始前消耗LP來回復，而在戰勝亡靈劍士後，當然不要忘記取得寶箱內的1000CR吧。
取得了迷宮內的所有寶箱後，這裏已再無利用價值了，這時各位便可從出口離開，回到地面……
傑斯達：「來到這種地方的嗎。富林，前去告知基雲，從這裏是可以進入城牆之內的。」
富林收到指示後馬上行動，而傑斯達則留



下來看着這天的日出……
另一方面，尼貝斯達亦似乎已想到事情的不尋常。
尼貝斯達：「傑斯達始終是個不能大意的傢伙，他陷害莫頓，是打算令華爾特變弱嗎，這種轉彎抹角的做法又似乎和他的年紀不大相乎，他會否是有其他目的呢……」



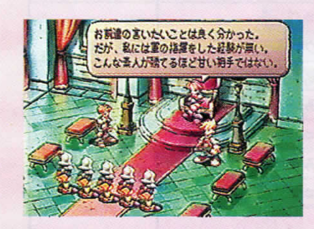

然而，當尼貝斯達發現傑斯達的計劃時，華爾特的城牆上已經插上了新的旗幟了……

## 父之急逝（父の急逝）

傑斯達以華爾特為根據地之後5年，在莫頓的努力下，居民亦與傑斯達熟絡起來，他亦得到了很多部下，過着一帆風順的日子。
「自從傑斯達大人來了之後，這裏變了一個滿是男人味的鎮呢，唉。」
「不過，亦全靠這樣令客人增加了。」
「的確是的，現在是變得熱鬧起來了。」
正當兩位師奶談得興高采烈之際，突然有一名士兵匆忙地入了城。
「發生甚麼事了？」
士兵：「費尼的國王、即傑斯達大人的父親似乎過身了。」
在大殿之內，傑斯達亦似乎正為此事而煩惱。
基雲：「你打算怎樣了、傑斯達？」
傑斯達：「你說的怎樣是甚麼？我是個被放逐的人，毫無關係的啊。若然母親仍在生的話，大概還可以回去泰路姆或萊魯的，但我已經不想再回到那裏了。」




基雲：「不過，你是傑斯達王的長男，你是有權利繼承費尼的。」
傑斯達：「國王的繼任人應該已經決定了吧，而且還有我弟弟菲獵，妹妹瑪莉亦有其丈夫，哪一個也沒有所謂吧，說不定你也可以的啊、基雲。」
然而，士兵們卻期待自己的領主能有一番作為……
「為何傑斯達大人不下令準備出擊？」
「據說好像是基雲從中反對。」
「他只不過是位術士吧。」
「若然這是真的話就不能原諒！我們去基雲大人那處和他談判吧！」
「好，去吧！」
士兵們馬上一起去了找基雲求證此事……
基雲：「猶豫不決的是傑斯達自己，我是勸他應堅持其王位繼承權的。」
「這是真的嗎？那麼，基雲大人是贊成我們的想法的嗎？」
基雲：「當然了。數年來在華爾特不斷的訓練也是為了這一天吧。」
在各方面的壓力下，傑斯達的態度亦開始有所變化了……
莉絲玲：「就隨你所喜歡的去做吧。至於是否追隨着你，就讓他們每個人自己去決定吧。」
傑斯達：「妳會怎樣呢、莉絲玲。妳會跟隨着我嗎？」
莉絲玲：「唔，怎辦好呢。」
最後，傑斯達終於有所決定，他將基雲、莫頓及士兵們召集到大殿之中。
傑斯達：「我很清楚你們想說的事，但我並沒有指揮軍隊的經驗，對方並非是我這種外行人可取勝的。我若然明知會輸仍去挑戰的話就實在太愚蠢了。怎樣呢，可有人有調動數千士兵的經驗？」
莫頓：「傑斯達大人，請恕我冒昧地說，不知你對召回尼貝斯達意下如何？」
傑斯達：「不過莫頓，我已經很多次想招攬他回來的了。我亦親自去過找他，




杜馬斯殿下亦為我說過好話的了。他是位自尊心很強的人物，大概不會與陷害先王的我共事吧。」
莫頓：「就如傑斯達大人所說的那樣，現在華爾特之中並沒有精通戰略、戰術及後勤之類的人物。尼貝斯達是個有才能的人，他對傑斯達大人來說是必須的，可以將這件事交給我辦嗎？」
傑斯達：「明白了，就交給你辦吧。」
莫頓接着便來到了尼貝斯達所居住的地方……
尼貝斯達：「是莫頓嗎、很久不見了呢，工作仍然是那麼忙嗎？」
莫頓：「唔、將軍。」
尼貝斯達：「不要這樣說吧，我已經不是將軍了。難道你是為了叫我再一次當上將軍而來的嗎？這個的話我拒絕。」
莫頓：「不、今日我只是帶一位客人前來的。」
斯馬魯：「午安。」
尼貝斯達：「斯、斯馬魯老師！很久不見了。莫頓！你這傢伙所做的事真卑鄙。」
莫頓：「得你讚賞實在是我的榮幸，將軍。」
原來莫頓是想斯馬魯說服尼貝斯達幫助傑斯達……
斯馬魯：「我對他的人生感到一種責任，這是基於作為老師去引導他的立場。然而，我更希望知道他的未來會怎樣，想知道他的命運。」
尼貝斯達：「那個人真的是這種人物嗎？」
斯馬魯：「這個就不清楚了。只不過，不能用術法的他能夠走到哪個地步？我是希望能看到最後的。」
尼貝斯達：「是這樣嗎。既然斯馬魯老師這樣說，我也奉陪一下他的命運吧。」
就是這樣，尼貝斯達成為傑斯達的軍隊指揮了。

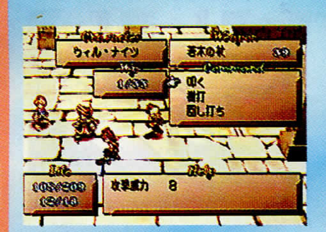
## 登陸（上陸）




當費尼王傑斯達12世死後，王位由傑斯達14世繼承了，他是傑斯達他們同父異母的弟弟。傑斯達為了堅持父親傑斯達12世留下的遺產、即費尼王國的繼承權，決定起兵。
1247年，在東大陸ROADLESS LAND的海岸，傑斯達剛與基雲乘一艘小船登陸了……
基雲：「怎樣呢傑斯達，相隔20年重回東大陸的感覺是？」
傑斯達：「沒甚麼。」
基雲：「真是個不會感動的傢伙，明明是被斯馬魯老師帶着、與蘇菲小姐一起逃掉的地方，回來時卻這樣。」
基雲望向海的方向，原來無數戰船已跟隨兩人追近這裏……
基雲：「有想過會好像這樣率領一支軍隊回來的嗎？會有怎麼感想嗎？」
傑斯達：「若然母親仍在生的話，大概會有話想說吧。」
基雲：「當然、這是值得高興的。」
傑斯達：「我很快便要和自己同父異母的弟弟一戰，相信母親是不會希望這種血腥的事吧。」
基雲：「這麼軟弱倒不像你啊。」
傑斯達：「很快便會有很多ANIMA消失，他們為了自己、為了家人都拼命地戰鬥，他們都相信只要我能承繼王位，失去的便能有所回報，但我並非是希望得到王位的，我只是想確認一下自己可以做得到的事情，為了這種任性的目的而要犧牲大家的ANIMA，這就是沒有ANIMA的人所想的事吧？」
基雲：「好吧，傑斯達。你想甚麼也沒有所謂，但那種說話絕對不要在士兵們面前說啊，知道嗎。」
這時候，尼貝斯達亦來到了。




尼貝斯達：「你們在這邊嗎。」
傑斯達：「登陸進行的順利嗎、將軍？」
尼貝斯達：「是的、沒有問題。登陸成功後，我打算派使者前往各地，然後讓他們知道傑斯達12世與蘇菲王妃之間所生的正式繼承人回來了。」
傑斯達：「我並非甚麼正式的繼承人啊、將軍。只不過是個廢物吧。」
尼貝斯達：「傑斯達大人，我們必需表明這次戰爭的目。若我們被視為來自南大陸的侵略者，東大陸的人便會拼命地抵抗，但若然只是費尼王家內的爭執，則哪一方獲勝也是一樣，他們只是順從獲勝的一方。因此從軍事上的角度來看，必須令這一戰變成是傑斯達與傑斯達之戰。」
傑斯達：「明白了、將軍。這方面就交托給你，你與基雲商量後決定吧。」
傑斯達說完這話後便離開了。
基雲：「將軍，你認為怎樣？傑斯達平常那麼冷靜敏銳，但當面對自己的事情時就會突然的失去判斷力，變得毫不在乎。」
尼貝斯達：「基雲將軍對自己的血脈感到自豪嗎？」
基雲：「當然了。我對於生於約迪伯的家感到自豪，亦很樂於盡其義務。」
尼貝斯達：「傑斯達大人視自己的血脈為一種咀咒的，不單是自己，連周圍的人亦牽連帶來不幸，他正為這種事感到害怕。我覺得他是在鄙視不能用術的自己，於是感到一種無能為力的憤恨，但另一方面他也是那種想盡力一試的人。」
基雲：「你觀察得很仔細呢——果然利害。」
尼貝斯達：「不過是從斯馬魯老先那處學回來的吧，我認為不可以讓傑斯達大人這種心理陰影進一步擴大，在這一方面，基雲殿下你是很重要的啊。」
基雲：「唔……不得了呢。總之現在必須先勝了這一戰才可。不單是為了傑斯達，也是為了我們的未來。」



# 追加資料PART1 SaGa Frontier II全技表

## 剣技

| 技名 | WP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 其他 |
|---|---|---|---|---|
| 切り返し | 2 | 21 | けさ斬り⇒けさ斬り | |
| 十字斬り | 3 | 25 | 斬る⇒払う | 對不死系特別有效 |
| 払い抜け | 3 | 33 | けん制⇒払う | |
| かすみ二段 | 3 | 34 | けん制⇒けさ斬り⇒斬る | |
| スマッシュ | 4 | 37 | ためる⇒けさ斬り | |
| クロスブレイク | 5 | 46 | ためる⇒けさ斬り⇒けさ斬り | |
| みじん斬り | 5 | 49 | 斬る⇒払う⇒けさ斬り | |
| かぶと割り | 6 | 52 | 構える⇒ためる⇒斬る | 對蟲系特別有效 |
| 天地二段 | 6 | 55 | ためる⇒斬る⇒払う | |
| ファイナルレター | 6 | 39 | 払う⇒けさ斬り⇒払う | 一擊必殺 |
| デッドエンド | 7 | 42 | けさ斬り⇒払う⇒斬る | 一擊必殺 |
| 逆風の太刀 | 7 | 59 | けん制⇒けさ斬り⇒払う | |
| 烈風剣 | 7 | 74 | × | ★範囲攻擊 |
| 疾風剣 | 7 | 94 | 樹⇒けさ斬り⇒けさ斬り⇒斬る | ★ |
| 残像剣 | 7 | 55 | × | 全体攻擊 |
| ブルクラッシュ | 8 | 63 | ためる⇒ためる⇒けさ斬り | |
| 無拍子 | 8 | 66 | 構える⇒構える⇒構える⇒斬る | 回避不能攻擊 |
| 剣風閃 | 9 | 71 | 構える⇒ためる⇒ためる⇒払う | 範囲攻擊 |
| ベアクラッシュ | 10 | 80 | ためる⇒ためる⇒ためる⇒けさ斬り | |
| 雷雲剣 | 10 | 50 | 見ず⇒払う⇒けさ斬り | ★ |
| マルチウェイ | 13 | 88 | 斬る⇒払う⇒けさ斬り⇒斬る | |

## 斧技

| 技名 | WP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 其他 |
|---|---|---|---|---|
| トマホーク | 2 | 17 | ためる⇒投げる | |
| かかと切り | 2 | 19 | 集中⇒払う | |
| ハイパーハンマー | 3 | 24 | ためる⇒払う | |
| 一人時間差 | 4 | 34 | けん制⇒払う⇒斬る | 回避不可 |
| 大木斷 | 4 | 27 | ためる⇒ためる⇒斬る | 對植物系特別有效 |
| 夜叉横斷 | 4 | 49 | 構える⇒払う⇒払う | |
| 火炎車 | 5 | 45 | 炎⇒ためる⇒投げる | ★ |
| 龍尾返し | 5 | 50 | けん制⇒斬る⇒払う | |
| 車輪擊 | 5 | 61 | けん制⇒斬る⇒斬る⇒斬る | |
| アクセルターン | 5 | 44 | 構える⇒ためる⇒払う | |
| スカイドライヴ | 5 | 53 | ためる⇒けん制⇒投げる | |
| 大強擊 | 6 | 60 | 構える⇒ためる⇒斬る | |
| ヨーヨー | 7 | 55 | 集中・ためる・投げる・投げる | |
| 高速ナブラ | 8 | 70 | 構える⇒斬る⇒斬る⇒払う | |
| スカイランデヴー | 9 | 73 | 投げる⇒投げる⇒集中⇒投げる | |
| マキ割りトルネード | 12 | 91 | 払う⇒払う⇒ためる⇒斬る | 對植物系特別有效 |

## 槍技

| 技名 | WP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 其他 |
|---|---|---|---|---|
| 払い突き | 2 | 18 | 払う⇒突く | |
| 二段突き | 2 | 22 | 突く⇒突く | |
| チャージ | 3 | 32 | ためる⇒突く | |
| 草伏せ | 4 | 27 | 払う⇒払う | 植物系特效⇒STUN効果 |
| くし刺し | 4 | 36 | ためる⇒ためる⇒突く | |
| 脳削り | 4 | 51 | 集中⇒けん制⇒突く | 回避不能 |
| 高波返し | 5 | 43 | 払う⇒突く⇒突く | |
| スウィング | 5 | 47 | × | 範囲⇒STUN効果 |
| エイミング | 5 | 55 | 集中⇒集中⇒突く | 回避不能 |
| ミヅチ | 6 | 72 | 水⇒ためる⇒突く | ★ |
| スカッシュ | 6 | 57 | けん制⇒払う⇒突く | |
| 光の腕 | 8 | 63 | ためる⇒けん制⇒突く | |
| 双龍破 | 9 | 90 | 炎⇒水⇒突く⇒突く | ★ |
| 活殺獣閃衝 | 9 | 69 | 構える⇒集中⇒払う⇒突く | |
| 極楽連衝 | 10 | 69 | 払う⇒払う⇒突く ⇒突く | |
| 蓮華衝 | 12 | 80 | 突く⇒突く⇒突く⇒突く | 對不死系特別有效 |
| 無双三段 | 14 | 88 | けん制⇒払う⇒払う⇒突く | |
| アルダーストライク | | 99 | 石⇒水⇒払う⇒払う | ★ |

## 杖技

| 技名 | WP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 其他 |
|---|---|---|---|---|
| 回し打ち | 2 | 10 | 振り回す⇒振り回す | 回避不能攻擊 |
| ハートビート | 3 | 14 | 集中⇒叩く | 麻痺效果 |
| 骨砕き | 4 | 31 | ためる⇒叩く | 對骨系特別有效 |
| 海老殺し | 4 | 28 | 振り回す⇒けん制⇒振り回す | 對蝦蟹系特別有效 |
| 脳天直擊 | 4 | 34 | 集中⇒集中⇒叩く | |
| 痛打 | 5 | 45 | 構える⇒集中⇒叩く | |
| どら鳴らし | 6 | 42 | 構える⇒ためる⇒振り回す | |
| 疾風打 | 7 | 74 | 樹⇒振り回す⇒振り回す⇒振り回す | ★ |
| 削岩擊 | 7 | 50 | ためる⇒叩く⇒叩く⇒叩く | 對岩石系特別有效 |
| グランドスラム | 8 | 74 | × | 回避不能＋全体攻擊 |
| かめごうら割り | 10 | 61 | ためる⇒集中⇒集中⇒叩く | |
| からすとうさぎ | 14 | 77 | けん制⇒集中⇒叩く⇒叩く | 回避不能＋一擊必殺 |

## 弓技

| 技名 | WP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 其他 |
|---|---|---|---|---|
| バードハンティング | 2 | 31 | 炎⇒射つ | ★ |
| でたらめ矢 | 2 | 12 | × | 全体攻擊 |
| 狙い射ち | 3 | 18 | 集中⇒射つ | |
| 影ぬい | 3 | 0 | けん制⇒集中⇒射つ | 麻痺效果 |
| 毒矢 | 4 | 25 | 水⇒射つ | ★毒效果 |
| 死ね矢 | 4 | 41 | 樹⇒炎⇒射つ | ★一擊必殺 |
| サイドワインダー | 4 | 44 | 集中⇒集中⇒射つ | 對青蛙系特別有效 |
| イド・ブレイク | 5 | 36 | 集中⇒けん制⇒早射ち | |
| 影矢 | 6 | 49 | 射つ⇒集中⇒早擊ち | 一擊必殺 |
| 針千本 | 6 | 52 | 早射ち⇒早射ち⇒射つ | |
| 光の矢 | 7 | 51 | 炎⇒早射ち⇒早射ち | ★ |
| 連射 | 7 | 55 | ためる⇒早射ち⇒早射ち⇒早射ち | |
| 瞬速の矢 | 7 | 64 | ためる⇒集中⇒集中⇒早射ち | 一擊必殺 |
| ゴッドバード | 9 | 33 | 炎⇒獣⇒射つ | ★ |
| 水晶のピラミッド | 9 | 84 | 早射ち⇒射つ⇒早射ち⇒射つ | |

## 体術

| 技名 | WP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 其他 |
|---|---|---|---|---|
| 正拳 | 2 | 9 | 構える⇒パンチ | |
| 裏拳 | 3 | 15 | けん制⇒パンチ | |
| 胴抜き | 3 | 21 | ためる⇒キック | |
| 熊掌打 | 4 | 24 | ためる⇒つかみ | |
| ボコボコ | 4 | 27 | パンチ⇒キック⇒パンチ | |
| 鬼走り | 4 | 32 | × | 範囲攻擊 |
| 爆砕鉄拳 | 4 | 35 | ためる⇒パンチ⇒パンチ | 對岩石系特別有效 |
| ハートブレイク | 5 | 38 | 集中⇒パンチ | 麻痺效果 |
| キックラッシュ | 5 | 49 | キック⇒キック⇒キック | |
| アームハンマー | 5 | 45 | ためる⇒ためる⇒パンチ | |
| 蹴上がり | 5 | 54 | ためる⇒キック⇒キック | |
| コークスクリュー | 6 | 51 | ためる⇒集中⇒パンチ | |
| 三角蹴り | 6 | 57 | けん制⇒キック⇒キック | 回避不能 |
| キッチンシンク | 7 | 62 | ためる⇒けん制⇒キック | |
| あびせ倒し | 8 | 60 | パンチ⇒つかみ⇒キック | STUN効果 |
| ローリングサンダー | 9 | 64 | 集中⇒パンチ⇒パンチ⇒パンチ | |
| 呼び戻し | 9 | 72 | けん制⇒つかみ⇒ためる⇒つかみ | STUN効果 |
| 滝登り | 10 | 79 | 集中⇒キック⇒キック⇒キック | |
| 三龍旋 | 10 | 85 | × | |
| カムイ | 10 | 90 | ためる⇒ためる⇒ためる⇒つかみ | |
| 断滅 | 10 | 99 | パンチ⇒パンチ⇒キック⇒キック | 一擊必殺 |

# SaGa Frontier II 全術表＆連攜技表（未完成）

### 樹術

| 術名 | JP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| ニードルショット | 4 | 36 | 樹石 | |
| ブッシュファイア | 6 | 28 | 樹炎 | 區域性攻擊 |
| 生命の水 | | | 樹水 | 可回復ＨＰ及能力值之異常 |
| ウッドストック | 5 | 32 | 樹獸 | 對植物系敵人特別有效 |
| スリープ | 5 | | 樹樹炎 | 能催眠區域內之敵人 |
| 風と樹のうた | 8 | | 樹音系 | 向全體敵人作精神攻擊 |
| ニードルバースト | 10 | 42 | 樹石 | |

### 石術

| 術名 | JP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| デルタ・ペトラ | 6 | 50 | 石樹 | 區域性攻擊及石化效果 |
| マグマプロージョン | 5 | 38 | 石炎 | 區域性攻擊 |
| ウォーターハンマー | 5 | 20 | 石水 | 精神攻擊效果 |
| ガードビースト | 9 | | 石石獸 | 以石之守護獸保護對像 |
| ロックアーマー | 4 | | 石石石 | 能提高防具之強度 |

### 炎術

| 術名 | JP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 生命の息吹 | 4 | | 炎樹 | 能提高活力回復異常狀態 |
| フレイムナーガ | 5 | 40 | 炎獸 | 區域性攻擊及對青蛙系特別有效 |
| ファイアストーム | 8 | 66 | 炎樹系 | 全体攻擊 |
| 焼殺 | 10 | 75 | 炎炎樹石 | 一擊必殺効果 |
| 魂の歌 | 16 | | 炎獸音系 | 強化全體同伴 |

### 水術

| 術名 | JP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 毒音波 | 5 | 44 | 水音系 | 全体攻擊、毒効果 |
| アクアバイパー | 4 | 18 | 水獸 | 區域性攻擊及對青蛙系特別有效 |
| 召雷 | 7 | 60 | 水水音 | |
| パーマネンス | 8 | | 水水石樹 | 能停止對象的能力及狀態時間 |
| 天雷 | 9 | 70 | 水水音樹 | 對青蛙系特別有效 |
| 暗殺術・蛇 | 4 | 13 | | 對青蛙系特別有效 |

### 音術

| 術名 | JP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| ソニックバーナー | 6 | 21 | 音炎系 | 區域性攻擊 |
| スポイルウェーイヴ | 3 | | 音水系 | 降低範圍內敵人的靈感值 |
| 音の声域 | 4 | | 音石 | 強化術防禦值 |
| 石の記憶 | 7 | | 音音石 | 石化效果 |
| 清歌 | 11 | 60 | 音樹獸系 | 全體攻擊及對不死系特別有效 |

### 獸術

| 術名 | JP | 威力 | 單人戰鬥時之指令 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| マインドスケープ | 3 | | 獸樹系 | 能提高全體同伴之反應值 |
| ハウリングヘヴン | 5 | | 獸音系 | 全體攻擊 |
| リヴァイヴァ | 9 | | 獸獸炎炎 | 注入即使倒下亦能復活之力量 |
| ベルセルク | 3 | | 獸獸獸 | 將戰意提高至極限變成狂戰士 |
| 生命力強化 | 3 | | 獸獸 | 給予再生能力 |

### ★2連携技★

| 名前 | 発動条件 |
|---|---|
| でたらめ殺し | でたらめ矢（弓技）⇒海老殺し（杖技） |
| でたらめ突き | でたらめ矢（弓技）⇒二段突き（槍技） |
| でたらめ撃 | でたらめ矢（弓技）⇒音波撃（音術） |
| でたらめターン | でたらめ矢（弓技）⇒アクセルターン（斧技） |
| でたらめ鳴らし | でたらめ矢（弓技）⇒どら鳴らし（杖技） |
| チャービート | チャージ（槍技）⇒ハートビート（杖技） |
| 狙いビート | 狙い射ち（弓技）⇒ハートビート（杖技） |
| ハート突き | ハートビート（杖技）⇒二段突き（槍技） |
| 海老突き | 海老殺し（杖技）⇒二段突き（槍技） |
| スマ突き | スマッシュ（剣技）⇒二段突き（槍技） |
| 回し突き | 回し打ち（杖技）⇒二段突き（槍技） |
| 石突き | 石（石術）⇒二段突き（槍技） |
| 狙い突き | 狙い射ち（弓技）⇒二段突き（槍技） |
| 狙い横断 | 狙い射ち（弓技）⇒夜叉横断（斧技） |
| 狙いクラッシュ | 狙い射ち（弓技）⇒スカルクラッシュ（斧術） |
| 海老くし | 海老殺し（杖技）⇒くし刺し（槍技） |
| ソニック抜き | ソニックバーナー（音術）⇒胴抜き（体術） |
| コークビート | コークスクリュー（体技）⇒ハートビート（杖技） |
| ブッシュターン | ブッシュファイア（炎術）⇒アクセルターン（斧技） |
| くし殺し | くし刺し（槍技）⇒海老殺し（杖技） |
| くし打ち | くし刺し（槍技）⇒回し打ち（杖技） |
| くし鳴らし | くし刺し（槍技）⇒どら鳴らし（杖技） |
| 影鳴らし | 影ぬい（弓技）⇒どら鳴らし（杖技） |
| 影打ち | 影ぬい（弓技）⇒回し打ち（杖技） |
| 影十字 | 影ぬい（弓技）⇒十字斬り（剣技） |
| 夜叉石 | 夜叉横断（斧技）⇒石 |
| 大木射ち | 大木斬（斧技）⇒狙い射ち（弓技） |
| 時間差石 | 一人時間差（斧技）⇒石 |
| 大木石 | 大木斬（斧技）⇒石 |
| 大木砕き | 大木斬（斧技）⇒骨砕き（杖技） |
| どら石 | どら鳴らし（杖技）⇒石 |
| ファイア横断 | ファイアーストーム（炎術）⇒夜叉横断（斧技） |
| 海老砕き | 海老殺し（杖技）⇒骨砕き（杖技） |
| どら横断 | どら鳴らし（杖技）⇒夜叉横断（斧技） |
| どらくし | どら鳴らし（杖技）⇒くし刺し（槍技） |
| どらチャージ | どら鳴らし（杖技）⇒チャージ（槍技） |
| どら焼 | どら鳴らし（杖技）⇒焼殺（炎術） |
| 回し鉄拳 | 回し打ち（杖技）⇒爆砕鉄拳（体術） |
| 爆砕鉄拳 | 爆砕鉄拳（体術）⇒夜叉横断（斧技） |
| 石ハンマー | 石⇒アームハンマー（体術） |
| 骨スマッシュ | 骨砕き（杖技）⇒スマッシュ（剣技） |
| 痛横断 | 痛打（杖技）⇒夜叉横断（斧技） |
| ニードル鉄拳 | ニードルショット（樹術）⇒爆砕鉄拳（体術） |
| ベア斬り | ベアクラッシュ（剣技）⇒みじん斬り（剣技） |
| ベア太刀 | ベアクラッシュ（剣技）⇒逆風の太刀（剣技） |
| ファイアウィング | ファイアストーム（炎術）⇒スウィング（槍技） |
| 召雷獣閃衝 | 召雷（水術）⇒活殺獣閃衝（槍技） |
| 活殺クラッシュ | 活殺獣閃衝（槍技）⇒ベアクラッシュ（剣技） |
| スカ斬り | スカッシュ（槍技）⇒みじん斬り（剣技） |
| 草砕き | 草伏せ（槍技）⇒骨砕き（杖技） |
| 裏石 | 裏拳（体技）⇒石 |
| 返し直撃 | 脳天直撃（杖技）⇒切り返し（剣技） |
| 音ショット | 音⇒ニードルショット（樹術） |
| 影二段 | 影矢（弓技）⇒天地二段（剣技） |
| イド・腕 | イド・ブレイク（弓技）⇒光の腕（槍技） |
| 光のブレイク | 光の腕（槍技）⇒イド・ブレイク（弓技） |
| 痛かかと | 痛打（杖技）⇒かかと切り（斧技） |
| 二段ショット | 二段突き（槍技）⇒ニードルショット（樹術） |

### ★３連携技★

| 名前 | 発動条件 |
|---|---|
| 狙いくし殺し | 狙い射ち（弓技）⇒くし刺し（槍技）⇒海老殺し（杖技） |
| 影どらくし | 影ぬい（弓技）⇒どら鳴らし（杖技）⇒くし刺し（槍技） |
| 狙い二段殺し | 狙い射ち（弓技）⇒二段突き（槍技）⇒海老殺し（杖技） |
| 鬼サイドミング | 鬼走り（体技）⇒サイドワインダー（弓技）⇒エイミング（槍技） |
| 海老夜叉石 | 海老殺し（杖技）⇒夜叉横断（斧技）⇒石 |
| 海老骨鉄拳 | 海老殺し（杖技）⇒骨砕き（杖技）⇒爆砕鉄拳（体術） |
| 骨スマ横断 | 骨砕き（杖技）⇒スマッシュ（剣技）⇒夜叉横断（斧技） |
| 活殺ベア太刀 | 活殺獣閃衝（槍技）⇒ベアクラッシュ（剣技）⇒逆風の太刀（剣技） |
| 活殺ベア斬り | 活殺獣閃衝（槍技）⇒ベアクラッシュ（剣技）⇒みじん斬り（剣技） |
| 影天地強撃 | 影矢（弓技）⇒天地二段（剣技）⇒大強撃（斧技） |
| 剣風召雷ランデヴー | 剣風閃（剣技）⇒召雷（水術）⇒スカイランデヴー（斧技） |
| 疾風召雷ランデヴー | 疾風剣（剣技）⇒召雷（水術）⇒スカイランデヴー（斧技） |
| マグマウッドショット | マグマプロージョン（石術）⇒ウッドストック（樹術）⇒ニードルショット（樹術） |
| ブッシュ高速本 | ブッシュファイア（樹術）⇒高速ナブラ（斧技）⇒針千本（弓技） |
| イド・削岩ナブラ | イド・ブレイク（弓技）⇒削岩撃（杖技）⇒高速ナブラ（斧技） |
| イド・海老割り | イド・ブレイク（弓技）⇒海老殺し（杖技）⇒かぶと割り（剣技） |
| かすみ削岩ナブラ | かすみ二段（剣技）⇒削岩撃（杖技）⇒高速ナブラ（斧技） |

### ★4連携技★

| 名前 | 発動条件 |
|---|---|
| 影石チャークラッシュ | 影ぬい（弓技）⇒石（石術）⇒チャージ（槍技）⇒スカルクラッシュ（斧技） |
| 毒音夜叉脳二段 | 毒音波（水術）⇒夜叉横断（斧技）⇒脳削り（槍技）⇒かすみ二段（剣技） |
| ボコ脳かすみビート | ボコボコ（体技）⇒脳削り（槍技）⇒かすみ二段（剣技）⇒ハートビート（杖技） |
| ブッシュイド・ハイパーショット | ブッシュファイア（火術）⇒イド・ブレイク（弓技）⇒<br>ハイパーハンマー（斧技）⇒ニードルショット（樹術） |
| 草骨影十字 | 草伏せ（槍技）⇒骨砕き（斧技）⇒影ぬい（弓技）⇒十字斬り（剣技） |
| 召雷活殺ベア太刀 | 召雷（水術）⇒活殺獣閃衝（槍技）⇒ベアクラッシュ（剣技）⇒逆風の太刀（剣技） |
| ファイアマルチ召雷ランデヴー | ファイアストーム（炎術）⇒マルチウェイ（剣技）⇒召雷（水術）⇒スカイランデヴー（斧技） |
| 影夜叉斬り | どら鳴らし（杖技）⇒影矢（弓技）⇒夜叉横断（斧技）⇒みじん斬り（剣技） |
| 光の活殺まき割りうさぎ | 光の腕（槍技）⇒活殺獣閃衝（槍技）⇒まき割りトルネード（斧技）⇒からすとうさぎ（杖技） |
| 烈風針千大太刀 | 烈風剣（剣技）⇒針千本（弓技）⇒大強撃（斧技）⇒逆風の太刀（剣技） |
| 無かめごうら逆風の瞬速の矢 | 無拍子（剣技）⇒かめごうら割り（杖技）⇒逆風の太刀（剣技）⇒瞬速の矢（弓技） |
| かすみ削岩高速本 | かすみ二段（剣技）⇒削岩撃（杖技）⇒高速ナブラ（斧技）⇒針千本（弓技） |
| 焼召雷活殺クラッシュ | 焼殺（炎術）⇒召雷（水術）⇒活殺獣閃衝（槍技）⇒ベアクラッシュ（剣技） |

### ★5連携技★

| 名前 | 発動条件 |
|---|---|
| ハードかすみ削岩高速本 | ハードフォーム⇒かすみ二段（剣技）⇒削岩撃（杖技）⇒高速ナブラ<br>（斧技）⇒針千本（弓技） |

製造商：SEGA ENTERPRISES
發售日期：3月25日　售價：5800日圓　記憶：4 BLOCKS
AVG/ MEM/ 對應震動器

TEXT：赤目黑龍



# 錢不是萬能 不過冇錢就萬萬不能！

# BLUE STINGER ブルー スティンガー



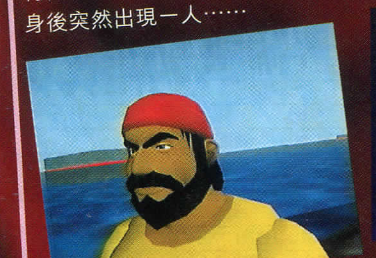
MAP INDEX

M=MONSTER　E=EVENT　S=SAVE POINT　D=DOWN LOAD MAP

## MISSION ONE 進入基地

因為意外而飄流到「恐龍島」(DINOSAUR ISLAND)的主角艾利特(ELIOT)向着前方的不知名地方前進，當開始行動不久，艾利特便收到一個不知名的來電，這是一個由基地之中傳來的求救通訊，然而，艾利特自己也是一個遇難者，更奇怪的是在他身後突然出現一人……





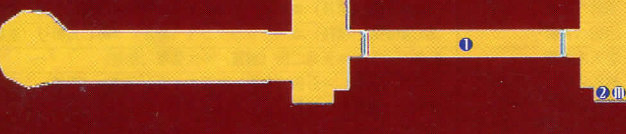



通過C01 GATE，艾利特便會見到一條大直路，只要到達直路盡頭便會有一隻大怪物從後襲擊他，幸而這只是一個EVENT，剛才出現的神秘男子會從後將怪物射殺，這神秘男子的名字是「托斯」(DOGS)，他是和艾利特一同出海的男孩占美所屬的運輸船的船長，之後二人便會一同上路。

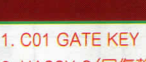



### DINO BRIDGE





1. C01 GATE KEY
2. HASSY-S (回復藥-小)
3. C02 GATE KEY
4. C02 ROOM KEY (ROOM C02上方)
5. HAND GUN子彈 (ROOM C02上方)
6. HAND GUN (ROOM C02中)
7. VISITOR ID CARD (ROOM C02中)



當艾利特進仕通道之後，一如先前的發訊者所說一樣，在地上他發現一些屍體，而且在其中一具屍體之上找到一張「C01 GATE KEY」。

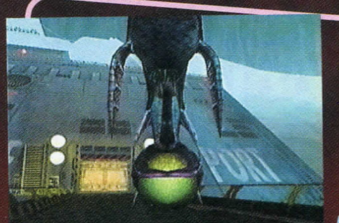
再繼向前行，到達C01 GATE之前，在這裏艾利特會遇上第1隻怪物，而在他所處之所亦可以取得回復藥。




在前方有一閘門，這便是C02 GATE，在門口左邊的身體上會找到開啟這閘門的KEY CARD(C02 GATE KEY)，而在右邊有一房間，要進入的話便要推動在左邊的箱，然後攀到房間上方取得「C02 ROOM KEY」，在房中艾利特可以取得手鎗和「VISITOR ID CARD」，而且亦可以在這裏DOWN LOAD地圖和SAVE。



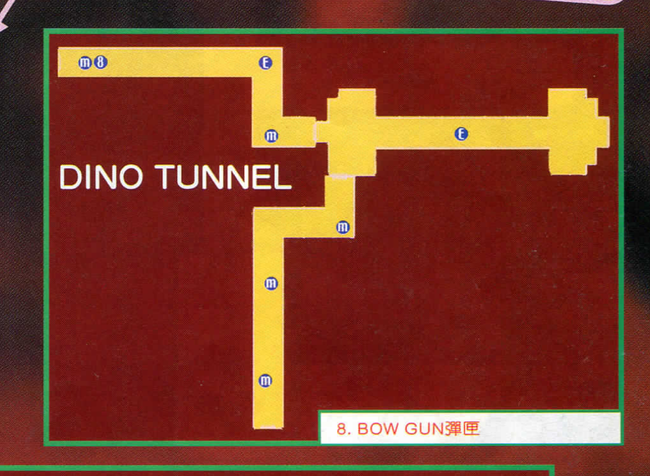
開啟C02 GATE之後，在通道的盡頭艾利特和托斯二人會見到一開始之時救回艾利特的神秘生物，她此來又是要傳達一些訊息給艾利特，而艾利特竟然知道了這神秘生物的名字是「列菲霖」(NEPHILIM)，托斯頓時給弄得糊塗了！



二人繼續前進，通過了走廊，終於到達另一條大橋之上，不過，一隻怪物突然從水中衝過來，而且跳到橋上向二人攻擊，幸而從遠處有一神鎗手為他解圍，她便是剛才發出求救訊號的人——「珍妮」(JANEAN)



利用先前取得的「VISITOR ID CARD」，二人進入了基地之中，不過，一進入便會遇上3條怪物的觸手，在消滅這些觸手之後，先到在右前方的房間SAVE和DOWN LOAD地圖，之後便可以到左邊的房間，不過，這裏原來發生了意外，一名工人被困在故障的軌道車之上，而距離緊急剎車系統完全失效只有120秒的時間，艾利特要在120秒時間之內到達控制室啟動後備系統。





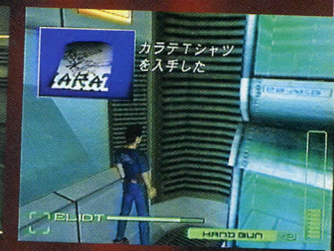


艾利特和托斯從A的閘門出外，向上行到盡頭，在右方便可以找到控制儀器的在，不過要小心在中途出現的4隻怪物觸手。只要啟動儀器，軌道車便可以被安全的鎖定，而在這軌道車之中有一個工人，在他身邊有一支非常厲害的武器——「NAPALM GUN」，記着要取得這器！

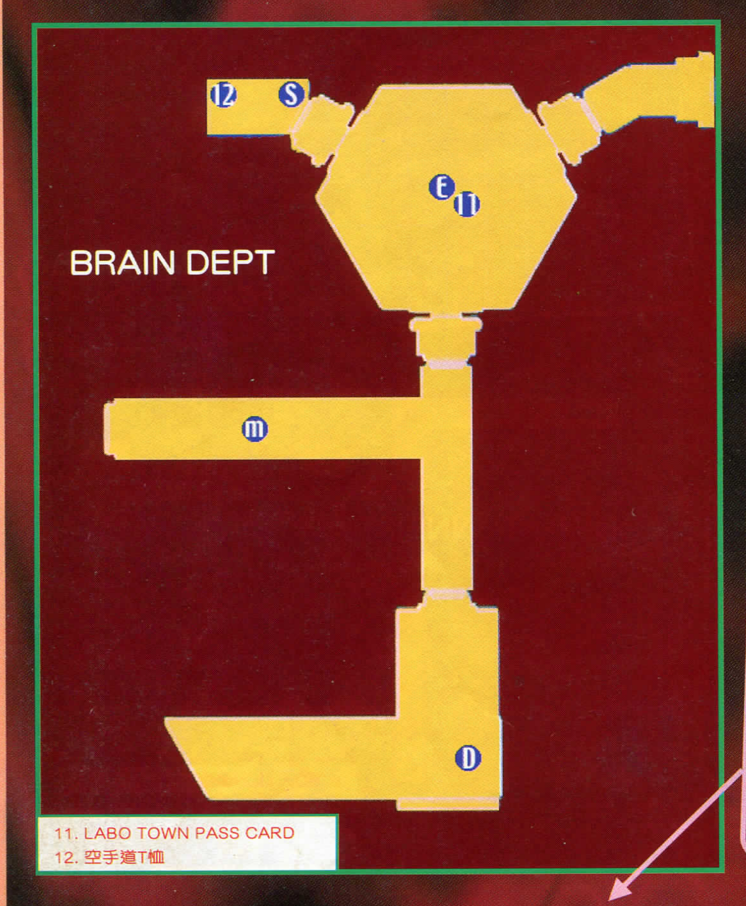
只要通過在「綠色房間」前方的大閘，便可以到達主控制室，而艾利特和托斯亦是首次和珍妮見面，據珍妮所說，這次的事可能是由殞石墮落而引發的，三人本來想從電腦之中得到一些資料，可惜珍妮沒法將密碼解破，所以只好要艾利特和托斯外出尋找有關人員的ID CARD和PASS CODE來開啟電腦中的檔案。而托斯則提議到他一直以來收集情報的「RATS BAR」，在那裏可能會找到一些合用的東西。在未出發之前，艾利特應在這裏先補給一下，而且亦要取得在上的「空手道服」，這是托斯的裝備之一。





# MISSION TWO 開啟電腦檔案



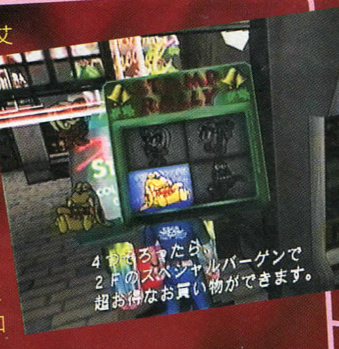

要到達LABO TOWN，便要回到一開始之時二人遇襲的地方，那裏便是LABO TOWN的入口，利用珍妮所給予的KEY CARD便可以進入，不過，在這裏艾利特要先對付3頭怪物。在進入了LABO TOWN之後，二人一無所獲，而且最近RATS BAR的通道亦被封着，二人唯有另尋出路，幸而他們在閘門旁邊找到一張「HELLO MARKET」的KEY CARD；而依珍妮所提供的資料，要到達RATS BAR另一途徑便是通過「冷凍倉庫」，於是二人便希望在「HELLO MARKET」中能找到前往「冷凍倉庫」的方法。



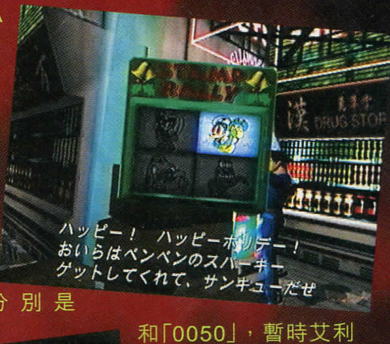
くそ！ 安全隔壁で行き止まりだ！




一進入「HELLO MARKET」，艾利特二人便會見到一座非常有趣的機器，艾利特可以在此參加收集STAMP的遊戲，成功的話便可以到二樓的特別的貨品，其實這也是另一個的謎題呢！在這MARKET的SIDE A其實可以做的暫時也不多，最多也是在門口轉左的房間之中SAVE和DOWN LOAD地圖而已。

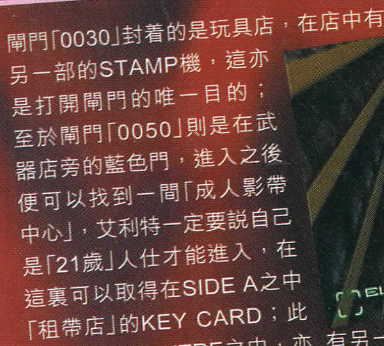



其實在SIDE A的右上角位置便是第1個STAMP的位置，大家記着要取啊！而在SIDE B一方，艾利特會發現在兩道閘門，分別是「0030」和「0050」，暫時艾利特是不能打開的，艾利特應先到「職員室」的方向前進，不過，目的地不是職員室，而是在後方的通道，艾利特要先找到第2倉庫，在那裏，艾利特藉着木箱的幫助，利用在牆上的儀器打開「0030」和「0050」的閘門，而且在左邊木箱的夾縫之下更有「銀行提款咭」。






閘門「0030」封着的是玩具店，在店中有另一部的STAMP機，這亦是打開閘門的唯一目的；至於閘門「0050」則是在武器店旁的藍色門，進入之後便可以找到一間「成人影帶中心」，艾利特一定要説自己是「21歲」人仕才能進入，在這裏可以取得在SIDE A之中「租帶店」的KEY CARD；此外，在AV CENTRE之中，亦有另一部STAMP機。









## LABO TOWN

13. HAND GUN子彈
14. HELLO CARD（MARKET KEY）

回到SIDA A之中，將最後在「租帶店」中的STAMP取到手之後，艾利特便應到STAFF ROOM一行，在那裏二人會見到店長坐在地上，原來他心臟病發，極須一種名叫「DOXIN」的藥物，而且從店長口中，二人得知開啟冷凍倉庫的KEY CARD是在身處2樓的副長的手中，而集齊了4個STAMP的艾利特便可以乘升降機到2樓，倒怪物後便可以進入特賣場之中，在那裏便可以在自動販賣機之中購得「DOXIN」，而且亦可以從副店長手上取得開啟STAFF ROOM小夾萬的KEY（因為冷凍倉庫的KEY CARD便是在小夾萬內）。







因為為店長取得藥物，所以他便將第1倉庫的KEY CARD交給艾利特，在之中有一些非常重要的道具；而在店長身後取得的「武器店」的KEY CARD，艾利特亦要好好的利用，因為在那裏可以購入一些相當有用的武器，例如「斧頭」（AXE）便是了。



## MARKET 1

19. BOW GUN彈匣
20. HANDGUN子彈
21. HASSY-L (回復藥-大)
22. RENTAL VIDEO CARD

得到了「冷凍倉庫KEY CARD」的艾利特和托斯終於也可以進入這個像「地獄」一般的地方了，不過，倉庫之中的溫度非常低，所以玩者要留意在左下方的體溫計，當體溫計跌至0的時候，便會開始扣取人物的HP，這時候，大家一定要定時為人物補充HP，否則……

在倉庫之中，艾利特會發現一張「HOT ROOM KEY」，其實這便是在進入倉庫之後見到第一道要KEY CARD的房，大家可以先到這裏「避一避寒」。繼續向前行，便會見到兩道門，現時只可以打開右邊的，而由這門一直向前走，便可以找到一件非常珍貴的道具，便是「手提電暖機」，有了這道具便可以在這冰凍的地方來去自如了。（ELECTRIC WARMER）

而利用從HOT ROOM所取得的「OPERATION ROOM KEY」，便可以進入剛才不能進入的正面的門，在那裏艾利特可以取得「機械室KEY CARD」，而且還可以在溫度控制系統之中得到「INVERT KEY」，之後便可以回到機械室之中改變溫度系統。





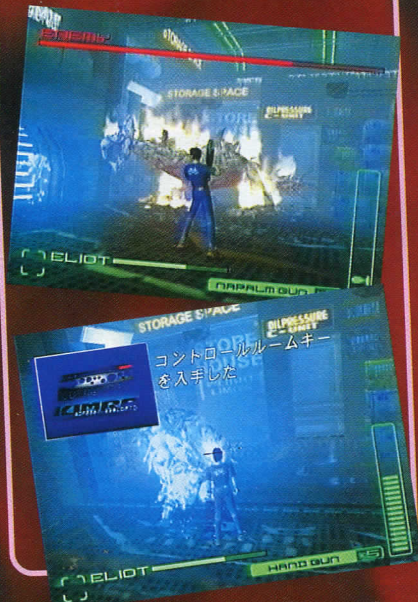




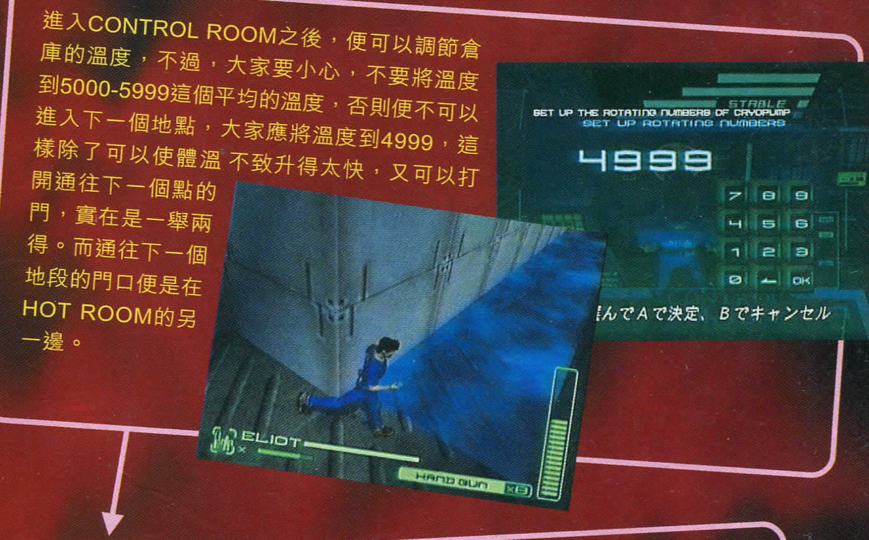
## MARKET 2

15. HASSY-L (回復藥-大)
16. GUN BOW彈匣×2
17. HASSY-L (回復藥-大)
18. KIMRA BANK CARD
23. 勤務表
24. GUN SHOP KEY
26. 第1倉庫KEY
27. FREEZING STORAGE KEY
28. NAPALM GUN×3
29. SHORT GUN
30. SHORT GUN彈匣×2

一進入機械室，便會馬上見到第1隻BOSS，這BOSS全身也是被冰包着的，一般的鎗砲攻擊對牠是沒有多大作用的，取好便是使用在軌道車A之上取得的「NAPALM GUN」，因為它射出來的是「燃燒彈」，可以很快的便將BOSS消滅。而消滅BOSS之後便可以取得「CONTROL ROOM KEY CARD」。

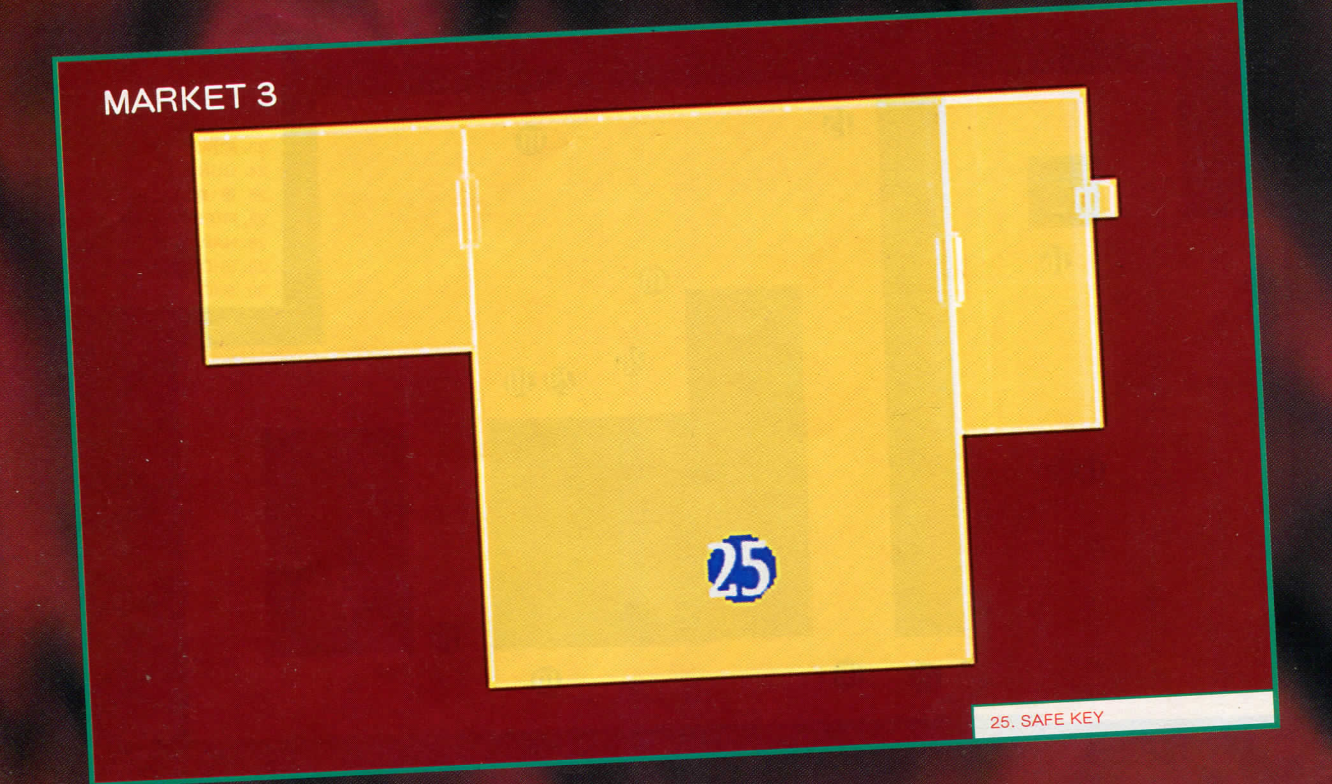



進入CONTROL ROOM之後，便可以調節倉庫的溫度，不過，大家要小心，不要將溫度到5000-5999這個平均的溫度，否則便不可以進入下一個地點，大家應將溫度到4999，這樣除了可以使體溫不致升得太快，又可以打開通往下一個點的門，實在是一舉兩得。而通往下一個地段的門口便是在HOT ROOM的另一邊。

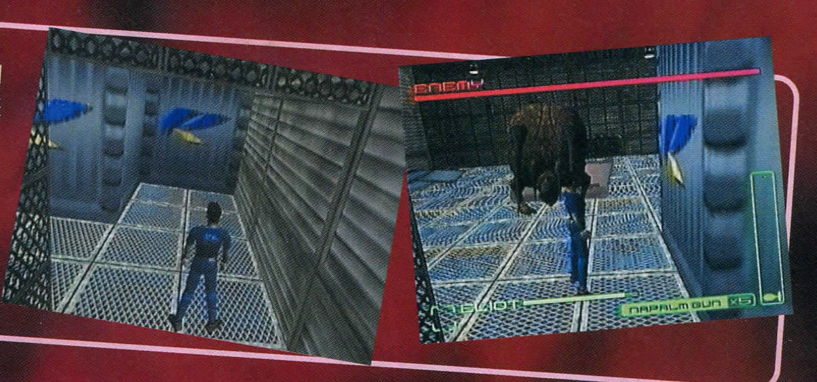



要通往下一個地點，便要學習一下游泳了，其實在水中的敵人就只有魚一條而已，所以只要消滅了這條魚便可以安全了，不過，最危險的還是在手中的行動，因為如果沒有氧氣的話，便會死亡，除非大家非常僥倖的在水面缺氧，這樣才有機會升回水面吸到氧氣，否則就算大家有多少藥也是沒有用的。






通過水中的迷宮之後，便會來到「肉庫」的前面，不過在這裏便會出現第2隻BOSS，這BOSS是一頭狂牛，不過，牠是傷不到大家的，只要艾利特站在上水位對着的凹入位置(盡頭)，這狂牛便不能傷到艾利特，而艾利特便可以用「NAPALM GUN」將牠燒死。




殺死狂牛之後便會取得「肉庫」的KEY CARD，而在「肉庫」之中，一些肉是會阻着去路的，艾利特只要將那些「紅色」的肉打碎便可以通過了。




到達了LABO TOWN之後，在一路上也內非常多的怪物，首先，在面對出口的位置有一座「公廁」，之中除了有怪物之外，亦可以從氣窗爬到另一般的「女廁」，在那裏除了有怪物之外，亦可以在屍體旁找到「RAIL GUN」。

FREEZER A

Boss

而在遊戲機中心之中，艾利特會遇上一名小妹妹，她很想要在空中的「BIG GALY」氣球，而艾利特亦會從她手上得到一個代幣，艾利特要用這個代幣玩在中央的射擊遊戲，只要將出現的3隻動物打碎，那「BIG GALY」氣球便會跌下來，將氣球送給小妹妹，她便會說今天是「12月24日」，其實這便是在櫃面後方出口的密碼「1224」。




從遊戲機中心的後門一出外便會見到兩隻怪物，小心，有一隻是新的品種，會跳過來攻擊艾利特等人，在消滅牠們之後，便可以到前方的髮型屋，在這裏又有兩隻怪物，通過之後便會到達一處相當空曠的地方，這裏又有兩隻怪物，不過，如果大家「趕時間」的話，大可不理會牠們，不過，在海邊拾道具之時，艾利特會見到遠處有一個人在釣魚……




沿通道一直的去，便會到達RATS BAR和銀行，在這大家可以將拿回來的提款咭運用，有一些提款咭是有相當多金錢的呢！不過，現在還是先到RATS BAR一行。



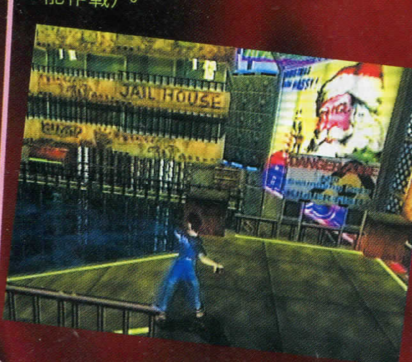

31. HOTROOM KEY
32. ELECTRIC WARMER
33. OPERATION ROOM KEY
34. MACHINE ROOM KEY
35 INVERT KEY
36. 擊倒BOSS取得CONTROL ROOM KEY
37. BOW GUN彈匣×2



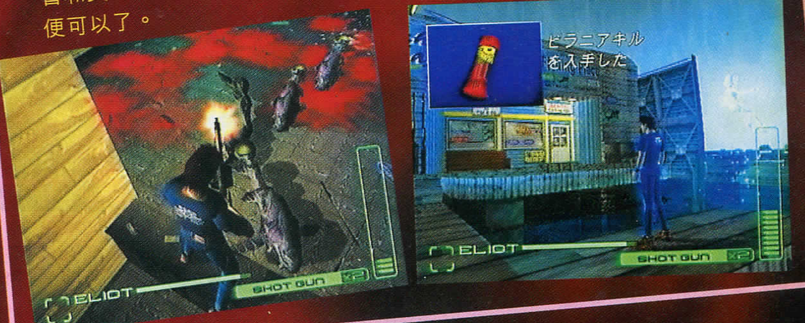

一進入RATS BAR，之中空無一人，只有一些的屍體，不過玩者不要放棄，而在櫃面背後是有着具的，不要放過。艾利特只要將桌球枱移到牆角，然後站在桌球枱上按動在牆上的開關掣，在地上的秘道便會被打開。沿秘道向下行，便可以到達底倉庫，找到RATS，他便會給艾利特和托斯想要的東西，不過要二人自己找，至於位置非常簡單，只要將櫃移開便可以找到了，在這裏二人會找到「CHRIS DRIVER LICENSE」、「CHRIS ID CARD」和「FISHERS KEY」

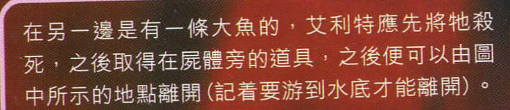



有了之前取得的「PIRANHA KILL」，便可以將在水中的魚類殺死，這樣便可以安全的從水路離開。當艾利特回到到達這地點的出口附近，這便是離開的水路入口，在這裏便會有EVENT發生，艾利特會將手上的「魚砲」拋入水中，這樣所有在水中的魚便會死去，艾利特便可以游到另一邊(這裏是不可以使用托斯的，因為他在水中不能作戰)。




在離開RATS BAR之時，突然收到珍妮的來電，於是二人立刻便趕回去。不過在回去之前，在LABO TOWN之內仍有一件事要做的，便是到釣魚屋一行，利用「FISHERS KEY」便可以進入，在屋內有4條怪魚會向艾利特攻擊，最好便是站在櫃枱之上開鎗攻擊，這是最安全的方法。消滅怪魚之後便可得到「釣魚場KEY」，而這時候便可以到那「釣魚人」的位置，不過他不會和艾利特二人談話的，大家只要在他身邊取得「魚砲」(PIRANHA KILL)便可以了。





在另一邊是有一條大魚的，艾利特應先將牠殺死，之後取得在屍體旁的道具，之後便可以由圖中所示的地點離開(記着要游到水底才能離開)。

沿着水道一直游，很快便能到達HELLO MARKET旁的出口。







## FREEZER C




38. 擊倒BOSS之後取後MEAT DOOR KEY



回到指揮中心之中，艾利特便將「CHRIS ID CARD」交給珍妮，終於給他們解開了檔案，不過還欠開檔的密碼，只要一調查這張ID CARD便會發現密碼是「0513」，而為了要繼續調查，艾利特等人一定要先將電源修復，於是艾利特和托斯便向發電廠進發。

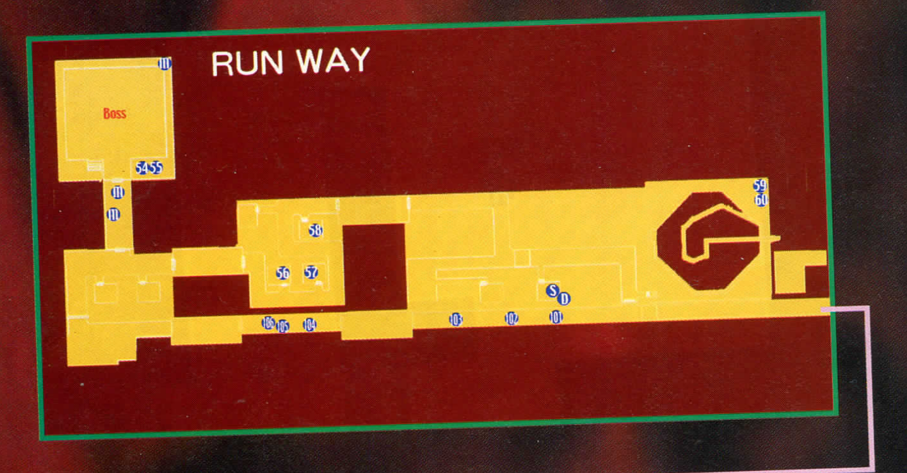



## CITY AREA

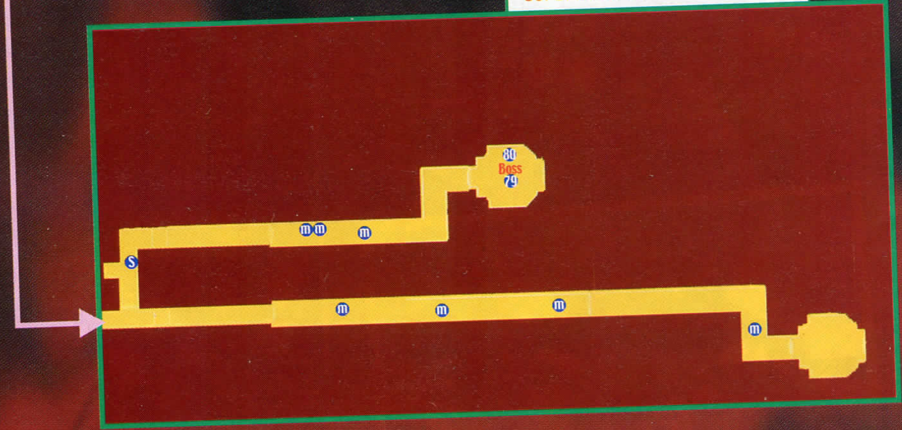


39. RAIL GUN
40. GAME COIN
41. 完成遊戲之後取得BIG GALY
42. HASSY-L(回復藥-大)
53. RAIL GUN彈匣×2
107. HASSY-L(回復藥-大)
108. STEAK PLATE
109. HASSY-L(回復藥-大)
110. BAZOOKA彈匣×2
111. RAY SWORD
43. HASSY-L(回復藥-大)
47. 釣魚場KEY
48. SHOT GUN彈匣
49. 熱狗
50. PIRANHA KILL
51. SHOT GUN彈匣

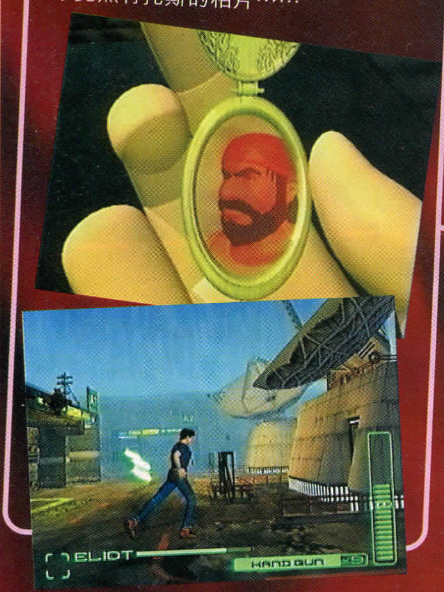
# MISSION THREE 恢復電力




54. 格靈式機關砲
55. 格靈式機關砲彈匣×3
56. HASSY-L (回復藥-大)
57. HASSY-L (回復藥-大)
58. YUCATAN BANK CARD
104. LIFOOKER
105. 脈沖鎗彈匣
106. BAZOOKA彈匣
101. LIFOOKER
102. LASER GUN彈匣
103. BAZOOKA彈匣
59. PERMISSION CARD
60. LIFOOKER×2
79.擊倒BOSS後得到JEEP KEY
80. BAZOOKA




為了要繼續調查艾利特和托斯唯有前往發電廠看個究竟，不過，一踏出控制中心，在外面的自動防衛統便會發動，只要艾利特一踏進防衛範圍，系統便會發射激光攻擊……另一方面，在基地之中的珍妮，她身上的頸鏈之中竟然有托斯的相片……



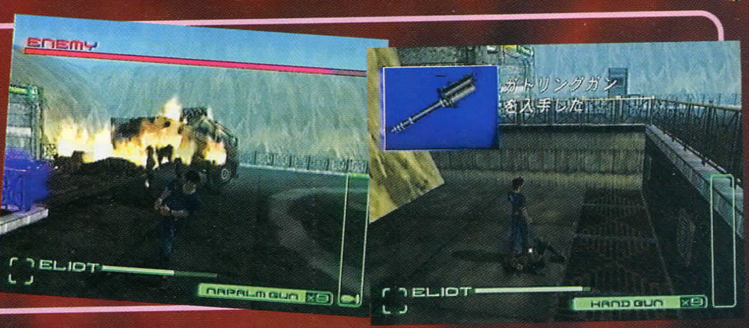

在前往發電廠的路上，有非常多自動防衛系統，所以艾利特的行動一定要快捷，而且在條直路之上有一些的小屋，在這些小屋之中或許會有一些道具，又或是SAVE POINT，大家一定要小心留意，這只是在室外的情況，而在隧道之內，通常也會有一些怪物守衛着，如果只是要通過的話，大可以不理會牠們，不過，為了「錢」，對付牠們也是必要的。



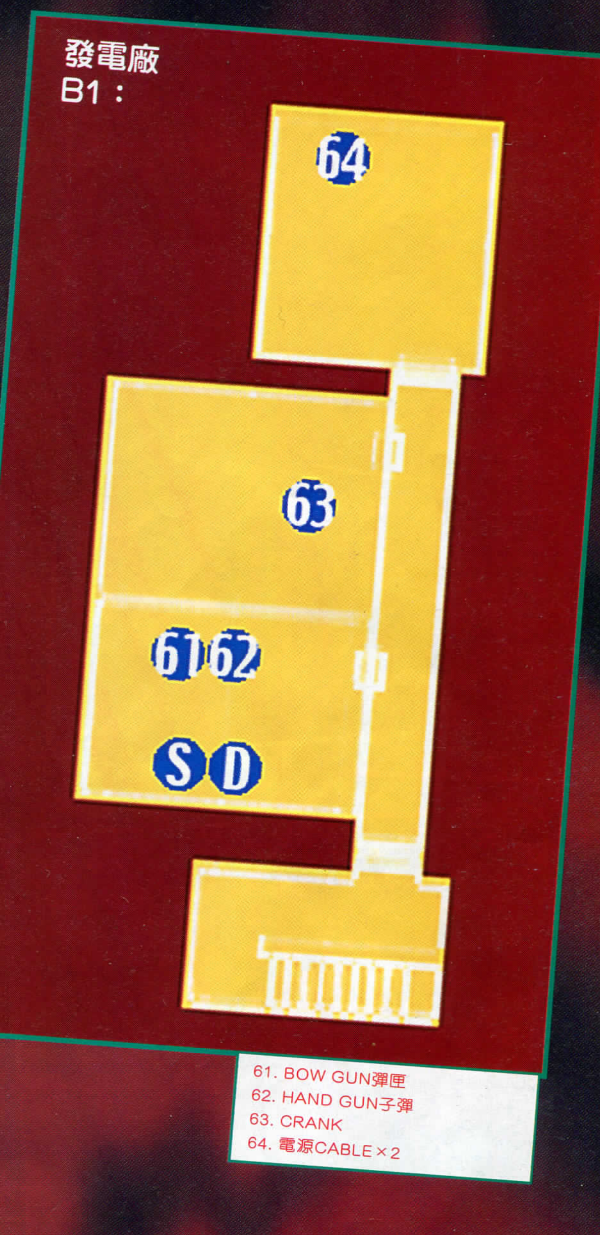




而如果一開始時便從上方的出口行的話，通過一條短隧道之後便會見到第3隻BOSS，牠是一隻在背部有一部吉普車的怪物，同樣地，使用「NAPALM GUN」便可以輕易將牠消滅。完成之後，記着要到下方的走廊一行，因為可以取得珍貴的「格靈式機關砲」。

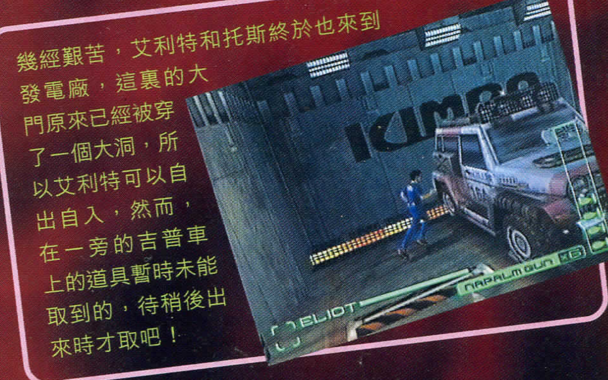


然而，這時候艾利特是無法進入發電廠的，因為電力不足，很多閘門根本無法打開，所以艾利特唯先先到反應爐一行。反應爐的右邊是沒有事幹和沒有東西取的，大家可以不用去了，而在左邊盡頭是一個懸崖，而在崖邊的屍體上可以找到兩條「救生索」（LIFOOKER）和「PERMISSION CARD」。



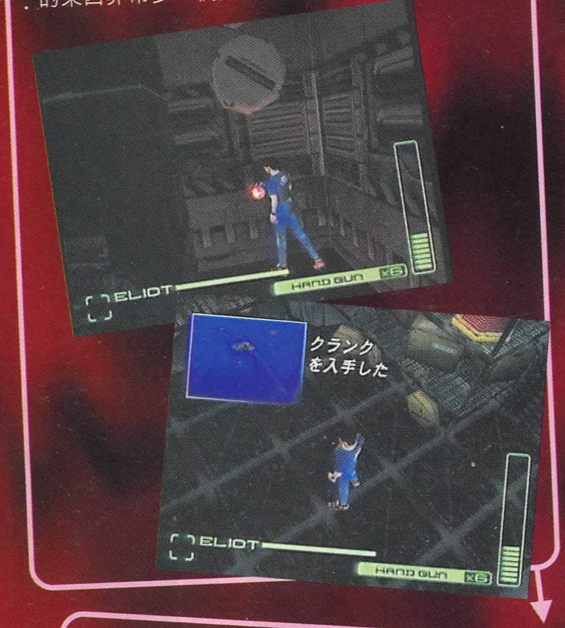

61. BOW GUN彈匣
62. HAND GUN子彈
63. CRANK
64. 電源CABLE×2

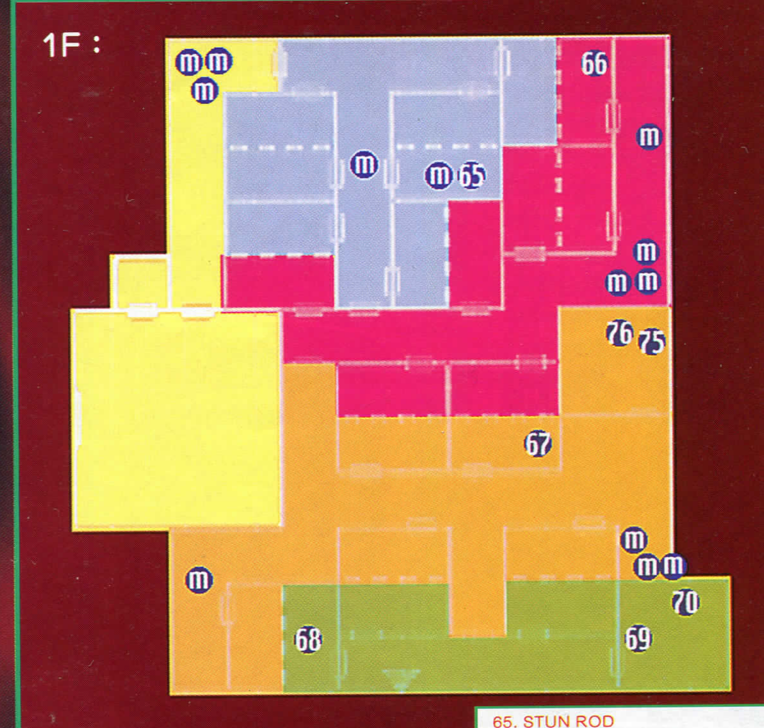
取得「PERMISSION CARD」之後，艾利特便可以到反應爐之上，依照指示發動反應爐，不過，艾利特要先到最上的地方將封着吸氣口的罩打開，可惜一打開便會着火，不過，現在已無其他選擇，艾利特一定要發動反應爐，一發動便會發出警號，反應在數秒內便會大爆炸，而剛才上來的路已被封，現在唯有向上跑，如果給火燒到便會GAME OVER，而如果能跑到吊橋之上便會有EVENT發生，艾利特會被大爆炸吹飛到崖的另一方，這樣一來，他便成功的到達發電廠。



幾經艱苦，艾利特和托斯終於也來到發電廠，這裏的大門原來已經被穿了一個大洞，所以艾利特可以自出自入，然而，在一旁的吉普車上的道具暫時未能取到的，待稍後出來時才取吧！

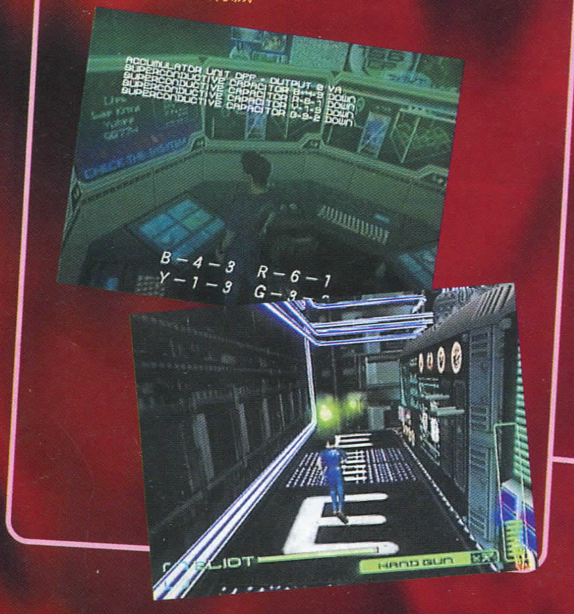
由於發電廠失去了能源，所以進入發電廠之後第一件要做的事便是開啟後備電源，而開關掣便是在右前方的紅點。而因為電力不足，所以在左邊的門是全部未能打開的，艾利特應先到地下室找找有用的東西。在地下室之中，艾利特可以找到的東西非常多，例如是開門的「把手」




65. STUN ROD
66. 電源CABLE
67. STOCK ROOM KEY
68. 電源CABLE
69. BERMUD BANK CARD
70. 絕緣手套
75. SHOT GUN彈匣
76. CONDENSER ROOM KEY

在B1調查完成之後，便要回到1F週查究竟，不過，現時的電力依然不能回復正常，而在控制室的儀標板之上，顯示出「B-4-3．R-6-1．Y-1-3．G-3-2」，這其實是受損的電箱的號碼，艾利特便要依照這些指示前往修理，然而，由於電力仍未恢復，艾利特只有利用找回來的「把手」打開在右邊的門，進入「E」地區調查，在E地區之中有一些(3隻)像「燈泡」般的怪物，每隻要用3發HAND GUN子彈才能消滅。







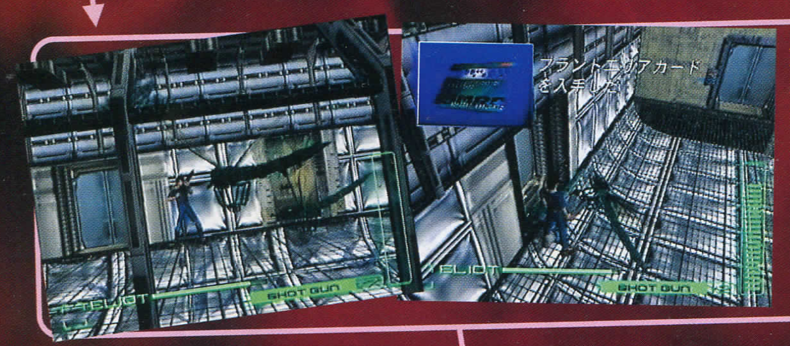
消滅了怪物之後，便可以進入「B」地區，事先聲明，現在艾利特是無法修理電箱的，所以只要向前行便可以了。在「B」地區只有6間房間，其中只有一間有道具的，那便是「B-6」，在這房間之中的是非常好用的武器「STUN ROD」；通過「B」地區，便可以進入「R」地區，在這裏依然有那些「燈泡」狀的怪物，而在6間房間之中，只有「R-6」才會找到道具——「電纜」；下一個目的地便是「Y」區，在「Y-4」之中可以找到一張「STOCK ROOM KEY」，這是一個在「G」地區之中的房間；而最後的區域便是「G」區，在這裏是完全完沒有怪物的，在「G-1」之中可以拾到「電纜」，而在「儲物室」(STOCK ROOM)之中，可以找到「絕緣手套」和一張提款咭。到了這裏，終於也習齊所有修理的工具了，艾利特可以依照先前得到的指示前往修理受到壞的電箱。






修理完畢之後，電力恢復了，不過，這只是內部電力而已，至於外部的電力依然出現問題，為了調明真相，艾利特和托斯要到3樓調查一下，而因為內部電力已經回復正常，二人可以乘升降機，在這裏要向玩者提醒一句，如果大家在控制上不是十分純熟（在ANALOG上）的話，記着要買一些「救生索」，因為在2樓和3樓之上有非常多懸空的地方，很容易跌下去的。而在2樓之上有非常多「燈泡怪物」，記着不要在這裏浪費太多的子彈，對準才射！




到達了3樓，在這裏依然有非常多的「燈泡怪物」，而且在這裏可以拾到一張「PLANT AREA KEY」，而且在這裏會有一種新的敵人出現，這便是「巨型青蜓」，這種怪物的速度非常高，不過，如果是用STUN ROD的話，應可以輕易應付的。此外，在SAVE POINT的房間之中，更可以拾得「OMEGA KEY」；然而，到了最後的房間，竟然無法打開大閘，結果艾利特二人要再到「Y」區的辦公室一行。

回到在「Y」區的辦公室，艾利特發現了一張CONDENSER ROOM KEY，於是他們便可以進入在3樓的房間之中調查，怎料一進入這CONDENSER ROOM，便見到一個非常嚇人的景象，原來在電塔上住滿了「燈泡怪物」，所以電力被牠們吸乾了，要恢復電力，便一定要將牠們全部消滅。



3F：

72. OMEGA KEY
73. RAIL GUN彈匣
74. 擊倒怪物後取得PLANT AREA CARD
77. BOW GUN彈匣
78. HAND GUN子彈×2

由於「燈泡怪物」的數目太多，以艾利特的體力實在很難獨力支持，所以最好的方法便是以托斯來作主力消滅「燈泡怪物」，這是最也快和最安全的做法。




當完成任務之後，艾利特二人突然收到珍妮的來電，不過由於電波受到干擾，所以不知她在説甚麼，不過艾利特覺得有事發生了，所以便立刻趕回主控制室，怎料在停車場之中遇上另一隻BOSS，這和之前的一樣是一隻吉普車怪物，所以用同一方法對付便可以了。在擊倒BOSS之後除了可以得到「JEEP KEY」之外，更可以取得先前在車頂的道具——「火箭砲」(BAZOOKA)。





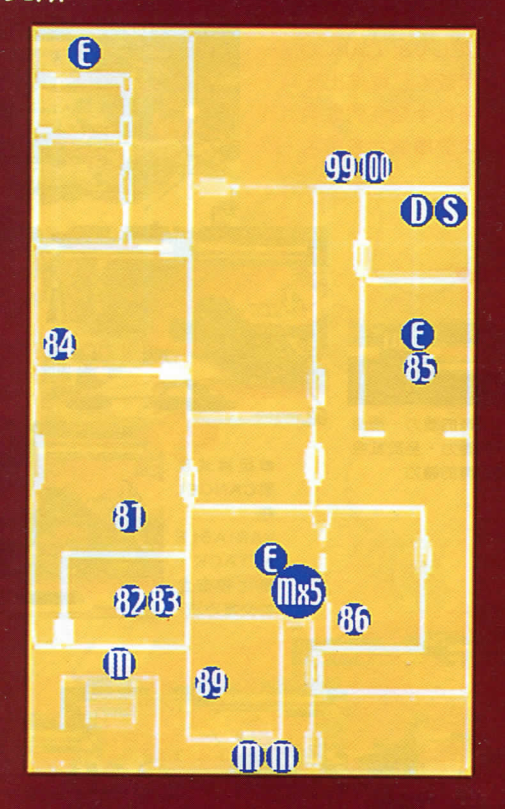






# MISSION FOUR 勇闖研究所

## 研究所 1F：




81. HASSY-L（回復藥-大）
82. CLEAN SUIT×2
83. CLEAN SUIT中找到RELEX ROOM KEY
84. 聖誕老人裝
85. 研究監視室KEY
86. OXYGEN CYLINDER（呼吸器）
89. 將冷凍血液變成解凍血液
99. DR. KIMURA ID CARD
100. GIGADENT DISK

由於接到珍妮的來電，於是在對付完發電廠的BOSS之後，艾利特和托斯便衝衝的趕回主控制室，不過，由於路依然是不通的，所以便要由舊路返回主控制室，這樣便要經過非常多的自動防衛系統，一定要小心一點啊！

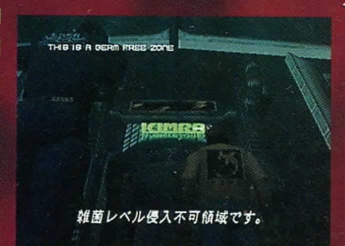
就在艾利特二人正趕回主控制室的時候，列菲霖突然飛近珍妮，而且將一些奇怪的影像傳進珍妮的腦中，之後，當艾利特二人回到主控制室之時，只見珍妮暈倒在地上，這時候，二人以為列菲霖不是自己的朋友了，不過，珍妮卻為列菲霖辯護，而且她說現在已經大約知道了所有事情的大略，只是有一些疑點仍未瞭解而已。




依眾人取回來的資料，現時基地內的況大家已經非常清楚，而唯一不明的便是在第5層防禦壁之上的神秘「藍點」，為了要查明一切的事情，艾利特便要到研究所之中調查一下，而因為早前已經得到了CHRIS的ID CARD，所以艾利特理應可以進入研究所之中。而且在擊倒之前的BOSS身上得到了「JEEP KEY」，所以現在可以乘車前往研究所，不用走路前往。



到達研究所之後，如果直進的話，艾利特便會發現這個研究所原來是一個完全「防菌區域」，而因為二人是外來的人，所以身上難免沾上了一些細菌，因此二人是暫時不能進內的，為了找尋進入的方法，二人來到在入口右手邊的更衣室，在這裏有一些清潔的衣服，惜沒有適合托斯的尺碼，幸而艾利特在身袋之中找到一張「RELEX ROOM KEY」，所以，二人便前往調查一下，怎料，在那裏找到一件合托斯穿而又是清潔的「聖誕老人裝」，雖然是萬不願意，不過最後托斯也得將這衣服換上。在更換了依服之後，二人可以順道往食店之後的浴池一行，在那裏艾利特和托斯可以洗一洗澡，之後，便要進入真正的研究所的地方了。







**TO BE CONTINUE**

製造商：CAPCOM　發售日：發售中(3月25日)　價格：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：5 BLOCK
FIG　4P　MEM　對應ARCADE STICK　對應VGA對應震動PACK

TEXT：KOTARO

# MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

## 2 on 2 VARIABLE HERO BATTLE

Dreamcast上首個2D對戰格鬥遊戲《MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》，雖然其業務用版本已經推出多時，不過相信仍有很多讀者對其系統方面比較陌生，所以今期我們會繼續詳細分析遊戲各項主要的系統，以及介紹系列中初次登場的六名角色，好讓大家作為參考之用吧！

## 對戰命脈．VARIABLE SYSTEM

《VS.》系列是以二對二的「TAG BATTLE」對戰形式進行，從哪一方隊伍最先被全滅來決定勝負，假若在發定時間內雙方仍未能夠分出勝負，那麼則會以相方的總合體力作為勝敗條件。在對戰中，玩者可自由與同伴作出交換，而同伴交換後在畫面外休息待機時，體力GAUGE紅色部份會逐漸回復，直至下一次交換為止。不過若果再次使用交換時，同伴紅色部份的體力仍然未完全回復的話，能夠回復的體力部份就會自動消失，因此在待機中體力仍未完全回復時，使用交換便要三思。


■黃色部份為現有的體力、透明部份為已受損的體力，至於紅色部份則為能夠回復的體力


■足拂式攻擊CANCEL往VARIABLE ATTACK，是比較安全的交換方法

## 開發！VARIABLE CROSS

《VS.》系列新追加的攻防系統「VARIABLE CROSS」，重點是能夠在短時間之內發揮無限的可能性，奪取戰鬥中的主導權，而且更可以透過發動的時間差，將打擊技和投技組合，造成強大的連續技攻擊！


■利用發動的時間差，HYPER COMBO連繫HYPER COMBO已經不再是難事

### 基礎知識

「VARIABLE CROSS」與同時合體攻擊「VARIABLE COMBINATION」最不同的地方，就是「VARIABLE CROSS」擁有持續時間的效果，加上發動時間內任意使用HYPER COMBO的特點，所以連續技、直接損害程度，以及交接安全性也相對地提高。

「VARIABLE CROSS」的另外一個特點，就是能夠在發動時間中同時操縱兩名角色作出攻擊，至於通常防禦主導多數也會落於先發角色(頭上持有「1P」游標)身上，其中能夠使用大部份的HYPER COMBO，但是「VARIABLE COMBINATION」及其他「VARIABLE SYSTEM」則一概不能使用。


■只要適當地組合「VARIABLE CROSS」，就算普通的HYPER COMBO也能夠造到無視距離的效果


■對手於版邊時，VARIABLE CROSS能夠發揮無限的可能性



■最為有效的VARIABLE CROSS發動方法，就是利用開始時的VARIABLE ATTACK攻擊對手，形成左右固定的陣式，令到對手只能防禦、不能反擊！



■以BEAM系飛行道具攻擊為首，連繫各種打擊系投技

## 對處方法

雖然「VARIABLE CROSS」是擁有如此強大的優勢，但是卻並非代表其本身牢不可破，只不過全部的對處方法，均是需要玩者一定的技巧，其實針對「VARIABLE CROSS」，大致可分為以下三種方法：

**方法一　逃走**

不停使用SUPER JUMP後在空中防禦，防止對手意圖及企圖使用任何下中段同時進攻的手法

**方法二　集中戰**

利用指令投、通常投，或者主力擊倒其中一人，令到「夾擊」的戰法不能成立

**方法三　破壞主導**

使用BEAM系飛行道具攻擊，主力向非防禦主導的角色埋首，從而削弱其中一人的實力

此外，假若對手連續使用HYPER COMBO削擊體力的話，玩者則可以利用VARIABLE COUNTER的無敵時間解圍和反擊。

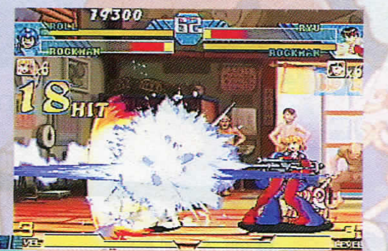


■STRIDER飛龍的「UROBOROS」，加上WOLFVERINE的「BERSERKER CHARGE」是「VARIABLE CROSS」中最極惡的戰法

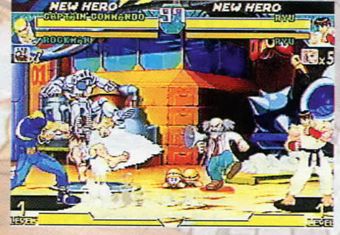
## 混戰！SPECIAL PARTNER

### 基礎篇

改良前作援護攻擊「VARABLE ASSIST」的新系統「SPECIAL PARTNER」，與前者最大分野的地方，就是限制每個回合的使用次數，而且PARTNER相異，使用次數亦有所不同。



雖然「SPECIAL PARTNER」能夠CANCEL或強制(空振)CANCEL通常技的效果依然健在，但是也要留意每次使用時所出現的空隙，尤其發動攻擊需時較長的角色(例如ANITA、MIGHTY THOR，以及想鐘SAKI等等)，其使用率便要稍為控制。



至於「SPECIAL PARTNER」攻擊，主要分為「飛行道具系」和「體當系」兩種，其中與以往「VARIABLE ASSIST」同樣，「飛行道具系」最大的弱點就是在發動時間中PARTNER一旦受到攻擊，其攻擊也會立即終止；相反，「體當系」則能夠抵消大部份飛行道具攻擊，實用程度亦相對較高。此外PARTNER出現時，各種「VARIABLE SYSTEM」交接方法(VARIABLE ATTACK、VARIABLE COUNTER、VARIABLE COMBINATION、VARIABLE CROSS)均是一律不能使用，所以對戰時就可要注意。

### 攻防篇

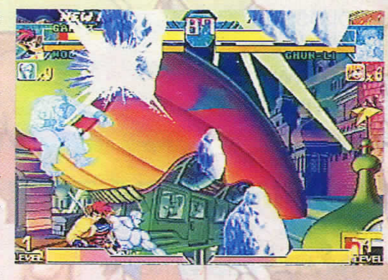


説完「SPECIAL PARTNER」的基本知識，接着當然是介紹其中的攻防用途！

**・牽制**

最有效的方法，就是使用飛行道具系的SPECIAL PARTNER作為CANCEL或強制(空振)CANCEL通常技，造成連續性的攻擊牽制對手，然後再以近接或飛行道具鎖定對手。

**・對空**



選擇近接戰中性能較高、或者由上而下出現攻擊判定的「SPECIAL PARTNER」作為對空技，針對(先讀部署)經常使用跳躍及SUPER JUMP進攻的對手，其中比較可靠的角色有魔法使PURE & 虎貓FUR、ICEMAN、LOU & 阿卡比(尤其是阿卡比部份特別有效)。

**・連續技**

最簡單直接的用法，在「SPECIAL PARTNER」發動攻擊中，使用各種必殺技或HYPER COMBO作為連續技攻擊。假若PARTNER整體性能力是高，而且出現和輸入指令時間配合恰到好處，便可以造成最強大的攻擊，同時也可以令到命中率不高的攻擊，一下子成為技主力。







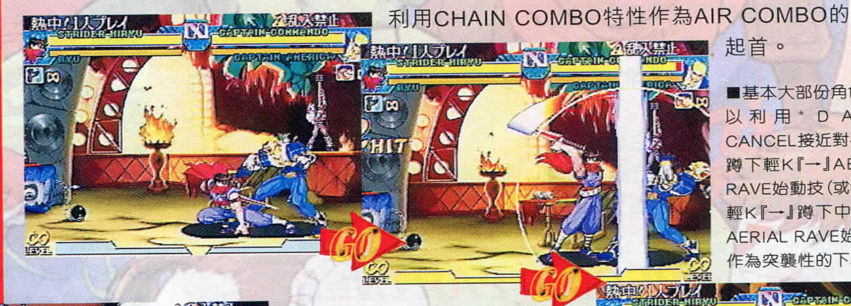
■「DEVILOT公主與地獄大師 & Dr.震栗」雖然是不能防禦的大威力攻擊，但是由於發動時間較慢，所以往往不能輕易擊中對手，假若使用後以HYPER COMBO牽制對手，就能夠造到強制擊中對手的效果

## ASSIST CHARACTER 群雄傳

| | |
|---|---|
| 超戰士UNKNOWN SOLDIER | ×8 |
| LOU & 阿卡比 | ×8 |
| ARTHUR | ×8 |
| 想鐘 SAKI | ×7 |
| 東風 | ×9 |
| DEVILOT公主與地獄大師 & Dr.震栗 | ×5 |
| ANITA | ×5 |
| 魔法使PURE & 虎貓FUR | ×5 |
| MIECHELE HEART | ×6 |
| MIGHTY THOR | ×7 |
| CYCLOPS | ×7 |
| MAGNETO | ×7 |
| STORM | ×6 |
| JUBILEE | ×8 |
| ROGUE | ×6 |
| PSYLOCKE | ×5 |
| JUGGERNAUT | ×3 |
| ICEMAN | ×4 |
| COLOSSUS | ×5 |
| U S · AGENT | ×5 |
| SHADOW | ×3 |
| SENTINEL | ×4 |

## AERIAL RAVE

其實AERIAL RAVE使用方法，相信也不用拙者再次多說，但是怎樣才能夠靈活運用於實戰之中？這個就是今次討論的重點！當然AERIAL RAVE成立與否，絕對取是決於經常提及的「AERIAL RAVE始動技」身上。顧名思義，「AERIAL RAVE始動技」就是擊中對手時會令其飛往上方的攻擊，通常是以連擊空中攻擊或DASH近接時使用，由於「AERIAL RAVE始動技」基本設定為通常技的中或重攻擊，所以大家也可以利用CHAIN COMBO特性作為AIR COMBO的起首。



■基本大部份角色也可以利用DASH CANCEL接近對手，以蹲下輕K『→』AERIAL RAVE始動技(或者蹲下輕K『→』蹲下中P『→』AERIAL RAVE始動技)作為突襲性的下段攻擊

※DASH CANCEL…DASH中輸入下要素方向

## CHAIN COMBO TYPE

| CHARACTER | 地上 | 空中 | AERIAL RAVE |
|---|---|---|---|
| HIGH SPEED VENOM | 6 | 6 | 6（5） |
| HYPER ARMOR WAR MACHINE | 6（5） | 3 | 6（5） |
| MSH 性能 HULK | 2 | 3 | 6（5） |
| ROLL | 3 | 3 | 6（5） |
| LILITH 風 MORRIGAN | 6 | 6 | 6 |
| SHADOW LADY | 6 | 6 | 6（5） |

## ～四位一體～ CAPTAIN COMMANDO

| COMMAND LIST | |
|---|---|
| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下中P、站立重K |
| 必殺技 | |
| CAPTAIN FIRE | ↓↘→＋P（能於空中使用） |
| CAPTAIN CRLEDA | ↓↙←＋P |
| CAPTAIN KICK | ↓↙←＋K |
| COMMAND STRIKE 翔 | ↓↘→＋輕K |
| COMMAND STRIKE JENNETY | ↓↘→＋中K |
| COMMAND STRIKE HOOVER | ↓↘→＋重K |
| VARIABLE COUNTER | CAPTAIN CRLEDA |
| HYPER COMBO | |
| CAPTAIN SWORD | ↓↘→＋PP同按 |
| CAPTAIN STORM | ↓↘→＋KK同按 |
| VARIABLE COMBINATION | CAPTAIN SWORD |

## 個人分析

由於手短腳短的關係，6 BUTTON CHAIN的特性對於CAPTAIN COMMANDO來說，實際用處可謂不大，亦因為這樣CAPTAIN COMMANDO是以必殺技作為主導。制空方面，CAPTAIN COMMANDO可以使用對橫判定較強的「中K『→』重P」，相反「中P『→』重K」則能有效攻擊在地中的對手，假若擊中對手時再DASH「蹲下輕K『→』蹲下中K『→』蹲下重P『→』CANCEL各種必殺技」，更有意想不到的效果。



■以「VARIABLE COMBINATION」CANCEL「AERIAL RAVE始動技」不單止是最安全的交接方法，同時也能夠奪去對手一半以上的體力

## 重點技傳授

### CAPTAIN FIRE

攻擊成一直線的CAPTAIN FIRE，主要攻擊中遠距離之外對手，也能夠先讀攻擊起跳的對手，假若以超低空（↓↘→↗＋P）或SUPER JUMP中使用，更可以作為對空兼攻擊的重要戰法之用。

### CAPTAIN CRLEDA

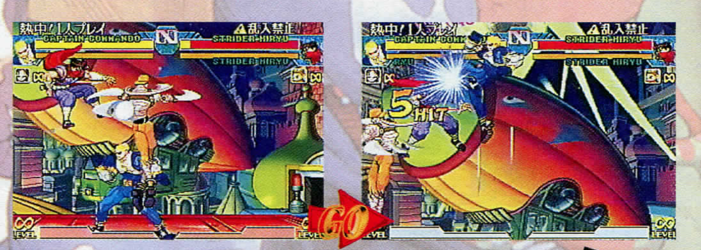
威力和攻擊範圍極高的CAPTAIN CRLEDA，擁有對正上攻擊判定，能夠迎擊一般SUPER JUMP或跳躍而至的對手。



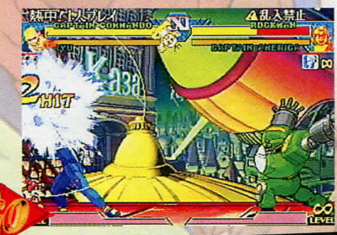
### COMMAND STRIKE

集合三人不同性質的攻擊COMMAND STRIKE，用途其實相當廣泛，其中「翔」主力針對近接戰時於地上的對手，假若CANCEL蹲下重P就可以成為有效的連續技；至於JENNETY可作為遠距離對空，針對經常跳躍的對手，而且擊中對手時更可以接上各式各樣的連續技；HOOVER則是為飛行道具，威力最大，擊中對手時也同樣可以接上AERIAL RAVE始動技。

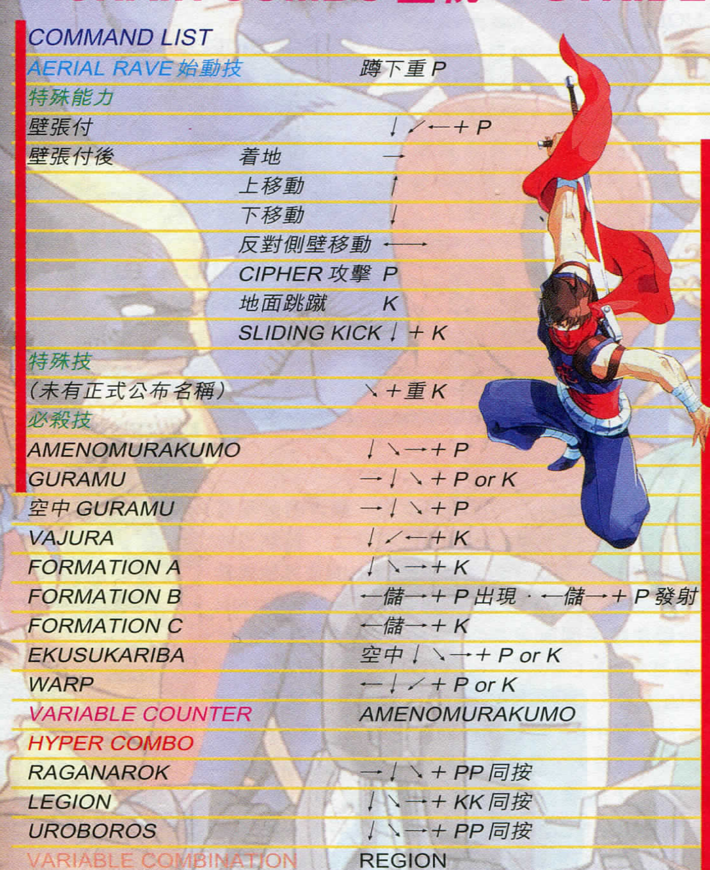








## ～CHAIN COMBO重視～ STRIDER飛龍



| COMMAND LIST | | |
|---|---|---|
| AERIAL RAVE始動技 | | 蹲下重P |
| 特殊能力 | | |
| 壁張付 | | ↓↙←+P |
| 壁張付後 | 着地 | → |
| | 上移動 | ↑ |
| | 下移動 | ↓ |
| | 反對側壁移動 | ←→ |
| | CIPHER攻擊 | P |
| | 地面跳蹴 | K |
| | SLIDING KICK | ↓+K |
| 特殊技 | | |
| (未有正式公布名稱) | | ↘+重K |
| 必殺技 | | |
| AMENOMURAKUMO | | ↓↘→+P |
| GURAMU | | →↓↘+P or K |
| 空中GURAMU | | →↓↘+P |
| VAJURA | | ↓↙←+K |
| FORMATION A | | ↓↘→+K |
| FORMATION B | | ←儲→+P出現．←儲→+P發射 |
| FORMATION C | | ←儲→+K |
| EKUSUKARIBA | | 空中↓↘→+P or K |
| WARP | | ←↓↙+P or K |
| VARIABLE COUNTER | | AMENOMURAKUMO |
| HYPER COMBO | | |
| RAGANAROK | | →↓↘+PP同按 |
| LEGION | | ↓↘→+KK同按 |
| UROBOROS | | ↓↘→+PP同按 |
| VARIABLE COMBINATION | | REGION |

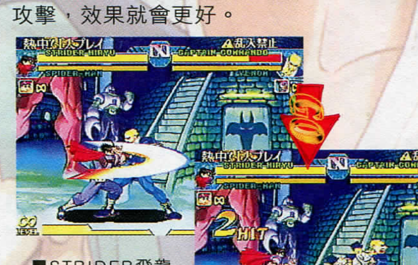
### 重點技傳授

#### FORMATION A

由於「FORMATION A」出招硬直較大和時間較慢，所以主力攻擊中遠距離外的對手。其中「FORMATION A」擊中對手時，玩者大可以利用AERIAL RAVE始動技或空中重P連擊攻擊；相反，對手防禦時則可以用空中攻擊或CHAIN COMBO奪取戰鬥中的主導權。

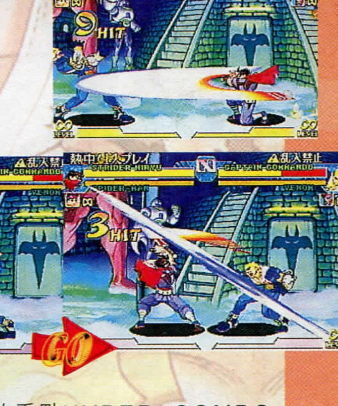
### 個人分析

STRIDER飛龍首要重點，不得不提，當然是其性能極高的CHAIN COMBO，不論在空中，抑或是地上，同樣能夠佔盡優勢，加上CHAIN COMBO最後的重K可以接上不同的必殺技（GURAMU、AMENOMURAKUMO），戰鬥時就更如虎添翼。空中方面，拙者比較建議使用「輕K『→』重K」或「中K『→』重P」的空中CHAIN COMBO，原因是此招對空及對地性能皆高，是跳躍攻擊中的主力，假若能夠間中CANCEL往「EKUSUKARIBA」作為奇襲性攻擊，效果就會更好。



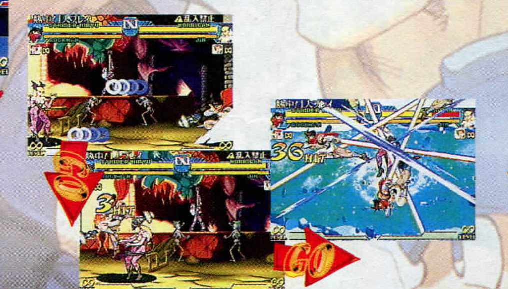


■STRIDER飛龍的特權「中P『→』目押輕K」



#### UROBOROS

絕對可以說是STRIDER飛龍的重點HYPER COMBO「UROBOROS」，能夠在發動後一定時間之內，出現兩個帶有攻擊判定的「OPTION A」，而且使用拳系攻擊時更會放出光卷型飛行道具，假若取巧地利用「WARP」或「VAJURA」作為前後攻擊，效果會十分不俗。相反，對手防禦時也可以利用蹲下輕K，然後小跳「輕K『→』EKUSUKARIBA」，以下中段變化破壞對手的防禦組織。





# ～武器協力～ ROCKMAN

## COMMAND LIST

| | | | |
|---|---|---|---|
| AERIAL RAVE始動技 | 站立重K | | |
| 必殺技 | | | |
| ROCK UPPER | →↓↘+P | | |
| ROCK BUSTER | 重P（CHARGE SHOT，能夠按着儲勁） | | |
| EDDIE召喚（ITEM出現．ITEM CHANGE） | ROCK BALL | ↓↙←+輕K | |
| | | TORNADO HOLD | ↓↙←+中K |
| | | LEAF SHIELD | ↓↙←+重K |
| ITEM攻擊 | ROCK BALL | ↓↘→+P足球出現後，利用各種K攻擊開球 | |
| | | TORNADO HOLD | （初期裝備）↓↘→+P |
| | | LEAF SHIELD | ↓↘→+P出現．↓↘→+P發射 |
| VARIABLE COUNTER | ROCK BUSTER | | |
| HYPER COMBO | | | |
| HYPER ROCKMAN | ↓↘→+PP同按（能於空中使用） | | |
| RUSH DRILL | ↓↘→+KK同按 | | |
| BEAT PLANE | ↓↙←+KK同按．P or K連打（能於空中使用） | | |
| VARIABLE COMBINATION | HYPER ROCKMAN | | |

## 個人分析

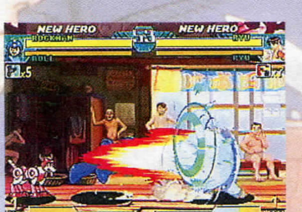
3 BUTTON CHAIN特性和通常技攻擊範圍奇短的ROCKMAN，不用多説主軸當然在於ROCK BUSTER和CHARGE SHOT身上！對空方面，是ROCKMAN最弱的一環，因為必殺技「ROCK UPPER」能於空中擋格，所以實用程度不高，反而跳起輕P迎擊，效果可能會更為實際。此外，假若持有一定HYPER COMBO POWER的話，使用VARIABLE COUNTER也是不錯的選擇。




■AERIAL RAVE中「輕P『→』輕K『→』HYPER ROCKMAN」，是實用的連續技之一

## 重點技傳授

### ROCK BUSTER



ROCK BUSTER雖然是飛行道具，但是特性卻與通常技無異，能夠連擊一般的地上攻擊。至於CHARGE SHOT，特性就有點不同，儲勁時間越久，HIT數和威力也會大大增加，而且同樣持有CANCEL通常技的特性，作為封印ADVANCING GUARD或抵制對手是最佳攻擊方法。

### TORNADO HOLD

初期裝備「TORNADO HOLD」最大的特點，就是不論擊中對手、以及其擋格與否，能夠造成的影響也不大（由於擊中對手時相方是同時可以移動），而最有效的做法就是以CHAIN COMBO（足拂）令對手倒地，然後再以TORNADO HOLD作為DOWN攻擊。




### LEAF SHIELD

攻防兼備的LEAF SHIELD，實用之處不單止能夠作為飛行道具之用，而且更可以抵受對手一次的攻擊，所以是「TORNADO HOLD」另外一個可以選擇的裝備。

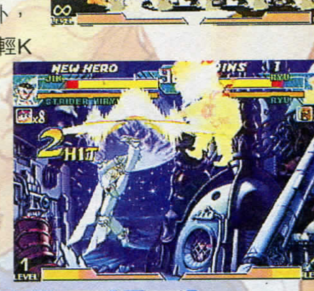
# ～人間兵器～ 早乙女 刃（JIN）

## COMMAND LIST

| | |
|---|---|
| AERIAL RAVE始動技 | 站立中P |
| 特殊技 | |
| 早乙女FIRE | 挑發中P連打 |
| （未有正式公布名稱） | 跳躍中↓+重K |
| 必殺技 | |
| 早乙女TYPHOON | ←儲→+P |
| 早乙女DYNAMITE | ↓儲↑+P |
| 早乙女CRUSH | →↘↓↙←+K |
| VARIABLE COUNTER | 早乙女DYNAMITE |
| HYPER COMBO | |
| BLODIA PUNCH | ↓↘→+PP同按 |
| BLODIA VULCAN | ↓↙←+PP同按 |
| 早乙女CYCLONE | ↓↘→+KK同按 |
| VARIABLE COMBINATION | BLODIA PUNCH |

## 個人分析

採用通常技主導的角色早乙女刃，最大的弱點莫過於「2 BUTTON CHAIN」的特殊性質之上，雖然刃的輕P出招及收招時間快，但是就不能CHAIN往其他通常技；相反，輕K出招及收招時間也慢，不過能夠CHAIN往其他通常技，因而成為CHAIN COMBO主力的起首，假若CANCEL往「BLODIA PUNCH」或「VARIABLE COMBINATION」，更有超乎想像的收穫。至於各種中K，主要用於對空之中，而重P威力比普通必殺技還要大，可是對手擋格時出現的空隙其實也不少，所以拙者比較建議利用輕或中「早乙女TYPHOON」CANCEL，危險性也能大大降低。此外，空中的主力是以打點較低的重P或重K作為連擊站立輕K（『→』AERIAL RAVE始動技），使用時可要留意！



## 重點技傳授

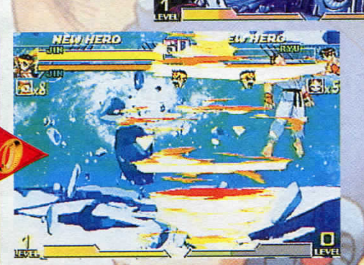
### 早乙女DYNAMITE

由於儲系攻擊「早乙女DYNAMITE」被對手擋格時空隙和硬直同樣地大，所以主章最好在「蹲下輕K『→』蹲下重K」後作為DOWN攻擊及追打之用。



### 早乙女CYCLONE

威力和攻擊範圍極大的早乙女CYCLONE，擁有對正上方強大的攻擊判定，主力對空，以及迎擊一般SUPER JUMP或跳躍而至的對手。

## ～移動制御～ MORRIGAN

| COMMAND LIST | |
|---|---|
| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下重P |
| 特殊能力 | |
| 空中DASH | 空中→→或PPP同按 |
| VERNIER DASH | 跳躍中↑or↓+PPP同按 |
| 特殊技 | |
| MYSTERY ASS ARC | ↘+重P |
| NEGRO DESIRE | →+重K |
| SHELL KICK | 空中↓+中K |
| SHELL PIERCE | 空中↓+重K |
| 必殺技 | |
| SOUL FIST | ↓↘→+P（能於空中使用） |
| SHINNING BLADE | →↓↘+P（能於空中使用） |
| VECTOR DRAIN | 近敵時→↘↓↙←+P |
| VARIABLE COUNTER | SOUL FIST |
| HYPER COMBO | |
| SOUL LASER | ↓↘→+PP同按 |
| SHADOW BLADE | →↓↘+PP同按 |
| DARKNESS ILLUSION | ↓↘→+KK同按 |
| ETERNAL SLIVER HYPER COMBO POWER) | 輕P．中K．←．中P．重K（消耗3 LEVEL |
| VARIABLE COMBINATION | SOUL LASER |



■在「前方向DASH」中使用CAHIN COMBO「輕P『→』輕K」，造成兩次中段效果的攻擊，針對早於蹲下的對手；相反，假若對手能夠成功防禦兩次攻擊，就使用投技或「VERNIER DASH」將之對處



■在「下方向DASH」中使用輕攻擊後，立即再以下段通常技（足拂）突襲對手，達到防不勝防的中下段效果

### 個人分析

初次參戰的MORRIGAN在今集中最大特徵，就是繼承《VAMPIRE》系列本身特有三種DASH軌跡的特殊移動方法，因此要往對手背後進攻，對於MORRIGAN來說簡直就是易如反掌。至於通常技方面，值得一提是對空性能頗高的跳躍「中P」，能夠作為AERIAL RAVE的起首和空中截擊之用。



■以SPECIAL PARTNER牽制，再巧妙地利用不能防禦的飛行道具「ETERNAL SLIVER」進攻對手

### 重點技傳授

#### VERNIER DASH

特殊移動「VERNIER DASH」，基本可以分為「前方向DASH」、「下方向DASH」，以及「上方向DASH」三種。其中「前方向DASH」與一般空中DASH比較相似，但是分別在於「前方向DASH」是以拋物線形落下；「下方向DASH」特性就是急降落下、然後急速爬昇，只要在中途輸入各種攻擊，角色便會依據位置而着地，能夠造到最低位置的中段攻擊；至於「上方向DASH」則是拋物線形上昇下降的特殊移動，主要用來突襲對手背部。



■「SOUL FIST」雖然出招和收招時間同樣地慢，但是勝在能夠兼容空中和地上使用，對於牽制方面有着一定的作用



■假若對手成功防禦跳躍中P空中截擊的話，那麼着地則以威力強大的指令投「VECTOR DRAIN」作為投技對處



■在「上方向DASH」中以突襲性中段技特殊技「SHELL PIERCE『↓』SOUL FIST」，一來對手難以捉摸、二來不能輕易作出反擊



■雖然「VERNIER DASH」有着擾亂對手防禦狀態的效果，不過假若對手經常成功使用「ADVANCING GUARD」則另作別論

## ～變幻自在～ VENOM

| COMMAND LIST | |
|---|---|
| AERIAL RAVE 始動技 | 中P |
| 特殊能力 | |
| 空中DASH | 空中→→或PPP同按 |
| 必殺技 | |
| VENOM FANG | ↓↘→+P（能於空中使用） |
| VENOM RUSH | ↓↘→+K |
| VENOM THROW 對地 | →↘↓↙←+輕P |
| 對斜上方 | →↘↓↙←+中P |
| 對正上方 | →↘↓↙←+重P |
| VARIABLE COUNTER | VENOM FANG |
| HYPER COMBO | |
| VENOM WEB | ↓↘→+PP同按 |
| DEATH BITE | ↓↘→+KK同按 |
| VARIABLE COMBINATION | DEATH BITE |

### 個人分析



CHAIN COMBO方面較弱的VENOM，是唯一持有「P→K」BUTTON CHAIN特殊性質的角色，所以相對地上連續技方面也大為遜色。至於VENOM的主力，絕對可以放在攻擊距離極遠的站立重P身上，然後利用各種必殺技等強制（空振）CANCEL，減低攻擊判定出現後的空隙和硬直。此外，由於VENOM受到特殊CHAIN性質的影嚮，奇襲式的AERIAL RAVE戰法已經不能通用，因此VENOM只能使用「重P『→』重K」作為對地攻擊，或是透過跳躍中K襲擊對手背部後連擊AERIAL RAVE始動技。



還有，VENOM的P系通常投，是持有與WEB BALL（SPIDER MAN）擊中對手時相同的效果，能令其一定時間之內動彈不得；相反，K系通常投，則可以在版面時施以各種追擊，連擊AERIAL RAVE始動技或HYPER COMBO「DEATH BITE」作出強而有力的一擊。

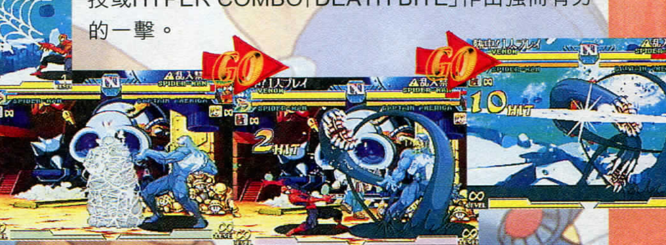
### 重點技傳授

#### VENOM FANG

VENOM空中及地上的主軸型攻擊技，能於AERIAL RAVE時或空中使用，作為出其不意的攻擊，其中共可分為「輕」、「中」、「重」三種不同程度移動距離。

#### DEATH BITE．VENOM WEB

視乎地形效果而增加攻擊力的HYPER COMBO「DEATH BITE」，特點是攻擊判定出現時間夠快，能夠作為近接戰中截擊對手的有效攻擊。至於針對遠距離或經常使用飛道具系攻擊的對手，拙者則比較建議使用無視距離效果的「VENOM WEB」。



DC/STG/2P/MEM
製造商：SEGA　發售日：發售中
售價：7800日圓(WITH DreamcastGUN)

TEXT：怪傑

# THE HOUSE OF THE DEAD 2
## 危　機　的　終　結



## The First Chapter~A Prelude~序曲



### JUDGMENT Type 28

JUDGMENT Type 28是由強壯而巨大的身體和飛來飛去的小惡魔所組成的，而巨大身體的攻擊將會受到小惡魔的影響。在牠攻擊前，能夠擊中小惡魔的話就可阻止其攻擊，而越早越擊中，離開其身體的距離便會遠(距離下次攻擊的時間亦增長)。如果無法擊中小惡魔，就可在每次其準備攻擊時，趁小惡魔飛到畫面上方的機會進行射擊。當JUDGMENT的體力被減至大約五份之二時，身體便會倒下，而剩下來的小惡魔便會以正中心細幅度的上下或左右向前飛，以及以大幅度畫面左右的向前飛來攻擊主角。





### E.後街

出現喪屍數目 --- 21隻
拯救市民 --------- 沒有

分支會在這裏合流，而之前分支失敗的話，MAX會手持電鋸出現，來到前可以利用連擊將其擊倒，不過要小心從窗台投出斧頭的JOHNNY。最後在打BOSS之前，將會兩個需要拯救的市民，而第二個則給予LIFE(成功拯救)




### C.中庭

出現喪屍數目 --- 11隻
拯救市民 --------- 1人

進入中庭後，便立刻有拯救EVENT。最初可以遠距離射擊喪屍的頭部，亦可在石柱左邊進行連射，但反應遲緩就會失敗。跟着JOHNNY和喪屍立刻出現，由於距離近，所以事先換定子彈。



### D.街道

出現喪屍數目 --- 21隻
拯救市民 --------- 沒有

當拯救市民失敗後，就會進入街道，而首先會有3隻破壞閘門衝出來的喪屍，以正面、左、右順序擊倒。跟着出現的死蛀只要連射就可輕易解決。視點一轉就會出現JOHNNY和喪屍兩隻。



### B.井

出現喪屍數目 --- 5隻
拯救市民 --------- 2人

在圖書館出來之後便遇到喪屍襲擊男一個，但是無法拯救的。這時JOHNNY會走過來，而將其擊倒後，在T字路口的左邊就會有喪屍追殺女性，只要連射頭部便會倒地。這樣會發生井前拯救EVENT，而這時出現的三隻喪屍只以正面、左、右順序擊倒便沒有問題。不過必需救助2人算成功，如果只救最初的女人，而不救井前的男人亦會當失敗。



### A. 圖書館

出現喪屍數目 --- 7隻
拯救市民 --------- 沒有

下了車之後，便可將眼前的兩隻喪屍擊倒，而進入圖書館之內。當打開大門時，便有兩隻喪屍衝過來，可由右至左順序擊倒。跟着的左面喪屍需要擊中兩發才倒地。最後在走出圖書館時會有兩隻喪屍衝出現，亦可由右至左擊倒。

## The Second Chapter~Muddy~混濁

成功(紅)　不成功(藍)





### B.鐘樓

出現喪屍數目 --- 10隻
拯救市民 --------- 1人

拯救失敗的話，車就會撞入鐘樓而爆炸，之後會發生拯救EVENT。將襲擊女人的兩隻喪屍擊倒，便會走到鐘樓的裏面。從窗外跳出兩隻RANDY，在牠飛過來時才射擊就容易地擊中。



### A.車

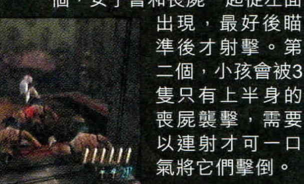
出現喪屍數目 --- 1隻
拯救市民 --------- 1人

STAGE 2開始時，畫面的最深處會有一輛車衝過來。這輛車的擋風玻璃會有一隻喪屍，而是否擊倒將會到不同的分支。玩者要注意的是射這隻喪屍會有時間限制的，如果不想失敗就需要車在畫面出現的瞬間將喪屍擊倒。

## H.暖爐

出現喪屍數目 --- 6隻
拯救市民 --------- 2人

拯救不到小孩的時候，就會進入有暖爐的民房。在這裏會有連續兩個拯救EVENT發生。第一個，女子會和喪屍一起從左面出現，最好後瞄準後才射擊。第二個，小孩會被3隻只有上半身的喪屍襲擊，需要以連射才可一口氣將它們擊倒。



## I.水門

出現喪屍數目 --- 23隻
拯救市民 --------- 沒有

通過暖爐的房間後就會進入水門。途中會有RANDY、BOB以及MJCKEY等出現，這處就是連續出現STAGE 2最強敵人的地方。這條最難分支裏的擊倒敵人方法亦不會改變，即擊中頭部或一口氣連射。



## G.水路 1

出現喪屍數目 --- 22隻
拯救市民 --------- 2人

通過鐘樓後而拯救不到鐵架內女人，就會向水路進發。水中會有喪屍跳上來，只要將這處的8隻喪屍解決，便會有拯救EVENT發生，那女子因主角拯救了她給予一個LIFE。





## K.BAR 2F

出現喪屍數目 --- 2隻
拯救市民 --------- 沒有

這個分支在一瞬間便會完結，在分支出現前2隻喪屍。門上的鎖被擊中或沒有擊中，都會令到之後出現的敵人數目會有影響。



## E.鐘樓

出現喪屍數目 --- 16隻
拯救市民 --------- 2人

沒有擊中鑰匙就會向鐘樓進發，視點就會立刻改變，而空中會有RANDY斬下，只有連射和擊中頭才會將其彈開。進行鐘樓後，會有大量喪屍出現，以連射來射擊就可簡單的通過。



## C.街道

出現喪屍數目 --- 15隻
拯救市民 --------- 沒有

拯救成功的話，車的行李箱會有2隻喪屍，而跟着的車頂就有3隻喪屍出現。將它們擊倒後，MJCKEY會在上樓梯後的屋頂上出現，而它跳下來時就可在空中連射而簡單的解決，而問題就是兩隻同時攻擊，就會陷入苦戰。需要在它投刀時的瞬間無防禦狀態進行攻擊，而右方的桶子內會有金色青蛙存在。



## HIEROPHANT Type B05

在STAGE 2的HIEROPHANT Type B05是首個出現位置產生變化的BOSS。HIEROPHANT的攻擊共有三個階段。第一階段是走近主角以手持的槍來攻擊，玩者可以趁牠走近時，向其弱點進行攻擊，只要牠被擊中就退回橋的前端。其體力大約減至三份一時，攻擊便會進入第二階段，牠將會從畫面左右招喚出食人魚來攻擊。在這裏，木橋和石橋將會有少許分別。在木橋時招喚食人魚的時間會比在石橋上為長，而攻擊次數比較頻繁。體力被減至四份一時便會進入第三階段，HIEROPHANT會跳高以槍從高空插下，不過其弱點只會在起跳前和開始向下那一刻打開，最重要擊中時間就在開始向下，瞄準其體力計下少許的位置便可容易的將其擊退，不過出現位置的不同亦會影響第三階段的攻擊方式。木橋時，會站在木橋上跳高，而石橋時，牠則會從石橋兩邊跳出來。





## F.民房

出現喪屍數目 --- 2隻
拯救市民 --------- 1人

擊中鑰匙就會打開正面的門。BOB會將桶子投過來，而需要由桶子、BOB順序射擊，之後右邊的門便有被BOB追殺小孩走出來。如果小孩與BOB之間有一步的距離便會很危險，需要從右開始狙擊BOB的頭。成功拯救的話，會知道小孩父親還在屋內，而拯救不到，則會走到左面的民屋。



## M.水路 3

出現喪屍數目 --- 32隻
拯救市民 --------- 1人

不理會門上的鎖或酒吧的木架便會來到這個分支。視點改變後會發生拯救EVENT，只要向喪屍的頭射擊就可簡單地拯救。成功拯救後會得到LIFE。之後會拉進水中，不過水中的喪屍不會很厲害的。





## L.水路 2

出現喪屍數目 --- 7隻
拯救市民 --------- 3人

不論擊中門鎖或是破壞木架都會來到這個分支，而這裏只有一個拯救EVENT會給予LIFE。視點在一瞬間改變時的木箱內有LIFE隱藏着。在打BOSS之前，取得這兩個回復ITEM，以最佳狀態來進行挑戰。













## D.後門

出現喪屍數目　17隻
拯救市民　　3人

在鐘樓出來之後，會受到喪屍、JOHNNY以及MJCKEY的襲擊，而只擊中JOHNNY的頭和向MJCKEY連射就會輕易被擊至倒地。不過要小心鐵門衝出來的BOB，只有擊中頭部便會彈開。跟着拯救在鐵閘中的女子就是分支。



## J.BAR 1F

出現喪屍數目 --- 10隻
拯救市民 --------- 沒有

拯救了鐵架的女子之後，便會進入酒吧裏面，而畫面亦暗淡起來。暗淡的畫面令到看不清楚敵人的攻擊，最好將槍瞄準在畫面中央位置，就算敵人突然出現，亦足夠的反應將敵人彈開。在擊倒兩隻RANDY後，破壞或不理會左面的木櫃將會到不同的分支。

## The Third Chapter~Darkness~闇

### TOWER Type 8000

TOWER Type 8000是由擁有銳利牙齒的五條巨蛇所構成，而且其攻擊速度快。其攻擊形態共有兩個，而以五條蛇作為對手的是第一攻擊形態。因為中間的藍色巨蛇只會在第二攻擊形態和玩者以一對一決戰，而不會在第一形態進行攻擊，所以在第一形態的攻擊就只有啡色的四條巨蛇，每邊兩條的巨蛇以咬來攻擊之前，其口部都會發出光芒作其攻擊的先兆，攻擊時只要擊中其口部就可避免。每條蛇都會有特定的體力，而擊中三次就會倒地，蛇的數目亦會減少。只有藍色巨蛇攻擊的第二攻擊形態，牠會移動到廣闊而有很多柱子作障外物的地方，但這地方會因應分支的改變而分別到達充滿水或是沙的地區。牠會利用障礙物作掩護前進攻擊，如果想回避攻擊就要命中其的弱點(口)兩發，能夠這樣回避六次便可將牠擊倒。





### F.運河2B

出現喪屍數目 --- 31隻
拯救市民 --------- 1人

運河1B的拯救EVENT成功或運河1A的拯救EVENT失敗都會來到這裏。1B成功時會有JOHNNY跳下來，之後更有兩隻CECJY從屋頂投下斧頭。通過水閘後，會有四隻喪屍在岸邊等待，這樣便可在遠處開始進行射擊。最難的就是跟着從水中衝過來的五隻EBJTAN。在挑戰BOSS之前，亦會有拯救EVENT出現。



### E.運河1B

出現喪屍數目 --- 19隻
拯救市民 --------- 2人

運河1A的拯救EVENT成功或運河1B的拯救EVENT失敗都會來到這裏。正面的閘門會有四隻喪屍出現，不過要小心投出斧頭的JOHNNY。跟着視點改變就會有BOB和RJAKY衝過來，而由於距離近，所以事先要更換子彈。繼續進發時，有女子被喪屍襲擊，但因距離遠而成為STAGE 3最難的拯救EVENT。在挑戰BOSS之前，還會有拯救EVENT出現。

### D.小路 2

出現喪屍數目 --- 14隻
拯救市民 --------- 1人

在運河2A的拯救EVENT失敗時會來到這分支。在水門控制室坎出3隻喪屍，不過要小心手持斧頭的JOHNNY。跟着背後會有兩隻EBJTAN接近。進入小路時會有男子被EBJTAN襲擊，可以由左至右順序射擊。男子游走同時，死魚亦會出現。





### B.運河2A

出現喪屍數目 --- 6隻
拯救市民 --------- 1人

最初要小心連續從水中飛出來的紅EBJTAN，將槍瞄準畫面中間便可以有足夠的時間作反應。跟着就會有兩隻喪屍以船頭、橋底頂出現，只要射擊頭部或連射可簡單解決。之後BOB會襲擊船上的男子，而RJCKY會跳上船頭，需要以BOB、RJCKY順序射擊，這處亦是分支在所。

### A.運河1A

出現喪屍數目 --- 17隻
拯救市民 --------- 2人

開始時水中有三隻EBJTAN的衝過來，可由左至右順序擊倒。在擊斃兩個死鳥後，會有男子在水中被兩隻EBJTAN，而只要由右至左射擊便可簡單解決。這裏要注意的是在拯救男子後，紅EBJTAN會從水面飛出來，必需一槍擊中其頭部。跟着畫面左面出現的快艇有男子被襲擊，因時間短又距離遠需要快而準的擊中喪屍頭部才能解決，而這裏就是分支。

### C.小路 1

出現喪屍數目 --- 7隻
拯救市民 --------- 1人

在運河1A的拯救EVENT失敗時會來到這分支上。在這裏便立刻需要拯救水中的男子，最初只看到一隻EBJTAN，而另一隻EBJTAN稍後會從右面牆角出現。由於距離近，需要先瞄準右面牆角才將後面的EBJTAN擊倒。在被拯救的男子走了後，死魚會從水中飛出來，要連射才可解決。最後小路有兩隻BOB拿起鐵桶出現，要優先破壞鐵桶。





成功
不成功

# The Fourth Chapter~Despair~絕望

### H.古羅馬劇場 3

出現喪屍數目 --- 10隻
拯救市民 --------- 沒有

不論通過牢獄或遺跡中央的拯救EVENT失敗都會來到這分支。水池上的拯救失敗後，便有由KEN和喪屍的組合出現，最好先射擊畫面中的兩隻KEN最後才射擊喪屍，而走上古羅馬劇場時會出現兩隻RYAN，需要快速地射擊頭部。當踏出梯級時，GREGORY和喪屍便立即衝過來。最後在BOSS之前，三隻KEN會從畫面右邊走來，而且有前後位置。





### G.古羅馬劇場 2

出現喪屍數目 --- 8隻
拯救市民 --------- 沒有

在水池上成功救出市民會走向右邊的出口。在上樓梯之前會有KEN和喪屍出現，而樓梯則有KEJTH出現。走上樓梯後便立刻見到GREGORY和喪屍，最好先射擊左面喪屍，因為可以一槍擊斃。轉過身，立刻出現了兩隻RYAN。



### F.古羅馬劇場 1

出現喪屍數目 --- 5隻
拯救市民 --------- 1人

通過水管地帶後，便立即發現市民被喪屍襲擊，而左面亦有GREGORY。由於GREGORY最初會以寬劍來擋彈，所以先射擊襲擊市民的喪屍。解決拯救EVENT後，視點一轉就有兩隻會飛刀的RYAN和一隻喪屍。





### E.遺跡中央

出現喪屍數目 --- 18隻
拯救市民 --------- 2人

只要內水管或瀑布內的拯救EVENT失敗都會來到這裏。內水管拯救EVENT失敗後，跟着會有市民在牢中被兩隻喪屍襲擊，只要向門鎖射擊就可簡單的將市民救出。擊倒在樓梯出現的蝙蝠後，視點一轉便有GREGORY在近距離出現，所以事先要準備。在古代水池的通道上擊倒兩隻KEJTH後，被喪屍追殺的市民會在左面的通道出現，由於可射擊喪屍的位置很小，所以要小心地瞄準，這裏就是分支點。



### D.水管地帶

出現喪屍數目 --- 11隻
拯救市民 --------- 沒有

成功拯救瀑布內的市民便會走到水管地帶。進入房間之後，頭頂的水管出現了兩隻KEJTH。然後GREGORY在畫面深處走來，而右面亦有喪屍出現。走出了房間後，便遇上兩隻KEN和一隻喪屍。水管地帶最後會有4隻蝙蝠從樓梯飛出來。

### C.牢獄

出現喪屍數目 --- 17隻
拯救市民 --------- 1人

成功拯救內水管的市民便會直接走到牢獄。在進入不尋常的牢房後，會有兩隻手持寬劍的GREGORY出現，而之後亦有兩隻KEJTH從頭頂的水管爬下來。在牢獄中亦會有拯救EVENT，打開後便發現有市民被喪屍勒住，而閘內的兩隻喪屍亦走出來，需要小心瞄準才能拯救市民，而隔離牢房會6隻蝙蝠飛過來。

### B.瀑布

出現喪屍數目 --- 17隻
拯救市民 --------- 1人

與TOWER在水塲戰鬥後，就會在這裏開始。3隻KEJTH從遺跡陰暗處跳出來，要小心視點會左或右移動來射擊3隻喪屍。落樓梯後會發現有市民被喪屍勒住，而閘內的兩隻喪屍亦會走出來，拯救市民要小心地瞄準。然後亦會拯救EVENT發生，在求救的叫聲後發現市民被喪屍拉進通氣管道內，需要一槍擊中頭部才能拯救，而這就是分支點。



### A.內水管

出現喪屍數目 --- 9隻
拯救市民 --------- 1人

進入內水管時，便立刻有3隻喪屍走過來，可以以左、右，左順序擊倒。跟着兩隻KEN從遠處走來，而將解決它們後，另一隻KEN會從水管中跳出來。解決掉兩隻KEJTH後，會有拯救EVENT發生，需要擊中喪屍頭部才可救到被捉住了雙腳的男子，而這就是分支點。





### STRENGTH Type 205

STRENGTH Type 205是個手持巨大電鋸作武器的瘋狂屠夫，他不怕子彈的衝前攻擊主角真是恐怖。STRENGTH的攻擊方式會有幾種，但不會像其他BOSS在受到一定程度的傷害而改變攻擊形態。STRENGTH的主要攻擊都是以近距離利用電鋸斬擊主角。在走近時是無法向其弱點—「頭部」進行射擊，而在攻擊時，他會將電鋸舉至頭上，令到頭部失去防禦。只要擊中其弱點便可令他一瞬間膽怯，而保持了一定的距離。不過他會走到其他彎角，而突然破壞牆壁或從高高的牆壁上跳下來。問題就是他的跳躍攻擊會在着地的同時將電鋸斬下，而可以射擊的機會又小，只好趁他着地而露出最大弱點的時候進行攻擊，畫面的攻擊位置會比平時攻擊較低的地方。由於這瞬間的攻擊比較難，所以需要多多練習。



## The Fifth Chapter~Dawn~ 曙光

### C. 高速道路(後)

出現喪屍數目 --- 13隻
拯救市民 --------- 沒有
打倒HIEROPHANT後便開車繞過路陷，跟着便發現前面有五隻喪屍在兩輛車之間，可以在遠處開始進行射擊。當五隻喪屍全部倒地的同時，兩隻PETER便會從右面的行李箱走出來。再次開車後，在車頭突然又出現兩隻LANCE。撞破了鐵門便發現四隻喪屍，應該由左至右射擊。



### B.高速道路(前)

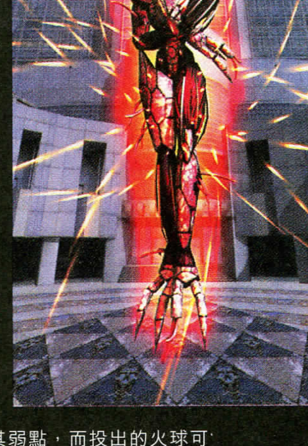
出現喪屍數目 --- 6隻
拯救市民 --------- 沒有
打倒JUDGMENT後便繼續前進，後面的喪屍會開車追上，而車上共有四隻喪屍。最初的喪屍會在其車頭出現，跟着就要對付兩隻PATRJCK，必須快速解決。解除了那車的威脅後，突然會出現兩隻LANCE，必須在出現同時向頭連射三發。途中便會遇到STAGE 2的BOSS—HIEROPHANT，但它不會喚出死魚。



### A.BUILDING

出現喪屍數目 --- 10隻
拯救市民 --------- 沒有
之前的兩條主要分支會在STAGE 5合流。最初右邊捲簾式鐵閘打開時出現了三隻喪屍，而應該先射擊中間的RJCKY才會比較安全。跟着就是PETER在左邊的車房出現，而後面的油桶隱藏了一個LIFE，之後兩隻PATRJCK便從行李箱衝出來。走進迴旋處時，右面的車旁會出現PETER。在取車時，左面會出現PATRJCK (2) 和RYAN，而最好先解決RYAN。BUILDING最後會再次遇到STAGE 1的BOSS—JUDGMENT，而應付方法亦會相同。





### MAGICIAN Type 0

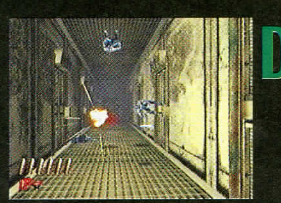
MAGICIAN就是前集的最後BOSS，雖然攻擊方式有很多，但每種攻擊方式都會有特定的模式，這樣只要捕捉到其攻擊模式便可容易擊中他。共有三種形態的MAGICIAN主要攻擊就是投出多個一火球(其武器)。第一形態就是投出火球，左右手各製造出兩個火球，身體會急速回轉，當身體正面向主角時便會將火球投出，玩者就可趁他在回轉時攻擊其弱點，而投出的火球可以利用射擊彈開。第二形態就是在畫面的兩邊急速移動，而利用一瞬間的突進來攻擊主角。玩者可以向其左手臂和右小腿的弱點進行狙擊，令他的動作得以停止。不過由於突進的速度很快，所以擊中會比較困難。當體力還在一半以上時，他會不斷轉換第一、二攻擊形態。當體力在一半時，便會轉換第三形態，而他飛上高空，從高舉的雙手投出十發火球，不過實際令主角受傷的只有五發，其餘可以不用射擊。



## The Final Chapter~Orginal Sin~ 原罪

### D.往大廈中央的路

出現喪屍數目 --- 8隻
拯救市民 --------- 沒有
打倒TOWER後亦要繼續進發。在廣寬的通路裏，首先遇上就是三隻FRANKLJN，而可以由左至右順序射擊。轉入彎角後，就是STAGE 6最大難關—兩邊牆壁和天花板會出現共三隻LANCE，最好射擊最早實體化的左邊LANCE，而跟着右面的房間會有隱藏房間。



### C.研究所

出現喪屍數目 --- 4隻
拯救市民 --------- 沒有
打開研究所的門後，右面的門會出現FRANKLJN。當進入研究所時，視點會立刻轉移，便有ERJC在近距離出現。在出口門會有FRANKLJN出現，最好當然射擊右邊的FRANKLJN，而通過這扇門便會再遇上STAGE 3的BOSS—TOWER，五條巨蛇都會進行攻擊。



### B.50 FLAT

出現喪屍數目 --- 7隻
拯救市民 --------- 沒有
乘搭電梯至第50層，而門打開的瞬間，2隻ERJC會同時衝過來，所以在門打開之前先瞄準左邊的ERJC。轉入彎角時，兩隻LANCE好像忍者那樣在天花板移動，亦都要集中射擊在一隻身上。在進入研究所前，三隻FRANKLJN便會出現。



### A.1 FLAT

出現喪屍數目 --- 9隻
拯救市民 --------- 沒有
進入大廈時會有三隻FRANKLJN出現，最好以左、右、中間順序射擊。進入後，左面會出現三隻會投出電磁刀的LANCE，射擊應該集中在一隻身上，令可攻擊數目減少。在乘搭電梯前，電梯裏會有以一直線衝出的兩隻ERJC和FRANKLJN。





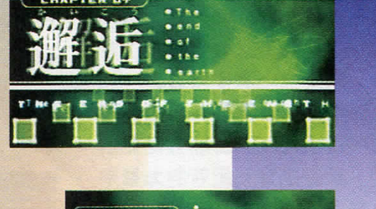
### EMPEROR Type α

EMPEROR便是第二集的最後BOSS。這個謎之生物的弱點就是藏在體內的核，而他的攻擊共有三種形態。第一形態會有三個攻擊模式，而主要以浮游的球來攻擊。每次都會發出四個球，分別會以同時或時間差投出，而每個球都可以利用射擊來射開。另外EMPEROR亦會將圍繞着身體的球集中在右手而形成劍的形狀，衝向主角斬下，只要擊中一發便可阻止他。第二形態是將之前用來攻擊的球在瞬間集結成曾經戰鬥過的第四個STAGE的BOSS來進行攻擊，他們都是以之前的對付方法來擊倒他們。第三形態會在戰鬥快將終結時出現，EMPEROR會將自己的核取出，以高速的球來防禦子彈的攻擊，慢慢接近主角用身體來撞擊。當它在最接近主角時，球會發出光芒作攻擊的先兆，這時間需要擊中核4發才可回避其攻擊。

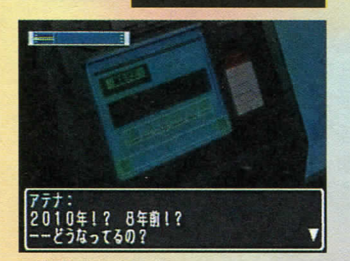
製造商：SNK/夢工房　　容量：3 CD-ROM
發售日：發售中　記憶：1 BLOCK　售價：6800日圓
MEM/對應DUAL SHOCK/AVG

BY：學生 • 非洲

# ATHENA~Awakening from the ordinary life

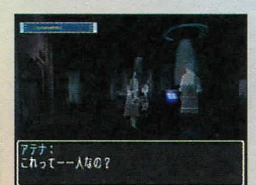


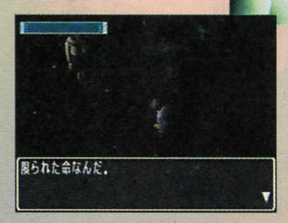
## 第四章 • 邂逅



■竟然到了8年之前

在雅典娜醒了之後，好發覺自己身在一個室內，在四周觀察過之後，發現自己竟然回到了8年之前，而且有一班科學家正在進行一個實驗，不過便沒有人知道你的存在，在調查過所有東西後，當你想開門離去時，他們的研究似乎成功了，而且說出了一個AE-SERIES的試作名單，分別是AE-X4「アストライオス」及AE-Sb10「ベタロス」，在細聽之下發覺他們正在進行製造一些超能人，現在便為了實驗的成果而爭執中，突然一個叫並木的男人將研究員殺了。



當你再四周調查時突然傳來了一陣聲音說「アストライオス或ベタロス也好，這一個計劃也是失敗的，因為是不可以造出一個完美的人...」雅典娜她認出說話的人便是真里，原本真里他本來的名字便是ベタロス，並向她解釋她所看到的，只不過是她記憶中的殘留影像，現在她正處於WAD研究所E.A.R.F.，她所見到的計劃便是8年前的一個女科學家的實驗，而他跟アストライオス都只是一些失敗了的實驗品，還有他告訴你アストライオス及你的老師三宮都是受了TANTALOS的指令來追殺你，因為TANTALOS只要得到了你的能力便可以支配世上的一切，他又說自己其實培育跟恐龍一樣，只可以生存一段時間，接着的便是一片漆黑。






在她再次醒來後發覺自己身在醫院，而第一眼看到的便是椎拳崇，拳崇他當然開心啦，在他們談了一會之後，三宮便進來探望雅典娜，但是雅典娜卻為之前看到的事而十分苦惱。



## 第五章 • 哀哭



終於可以返回學校了，不過在學校的上空便有直昇機在監視着，在直昇機上的男人跟三宮說將會在學校範圍內對雅典娜採取攻擊行動，發生了這麼多事，當然希望盡快向理香解釋清楚以及把鏈咀交還給她，在路上第一個會見到的便是五十嵐，根據在走廊的女生的情報，理香是在1-A班房內，但是在內的人並不是，不過她說在二樓可以找到理香，到了二樓時同學們又說她到了三樓，唯有再上一層吧，到最後原來得知她剛剛走了，趕快追上她吧！在找到了她之後便把鏈咀還給她，只可惜理香沒有等她說下去便走了。

之後雅典娜便獨個兒坐在天台，想起發生了這麼多事，難怪理香會怕了她，突然學校的音樂室發生爆炸，之後アストライオス便出現說這一次的事件是由他發起的，他還要雅典娜跟他玩「拆炸彈」遊戲，第一個地方便先要到第二理科室，然後便到1-A理香的儲物櫃找出其中的一張DISC，然後便要到2F的女廁中找出洗潔精及漂白劑，接着便要到教師桌開啟BLUE DISC，輸入了「7895123」這一個密碼後便可以得到YELLOW DISC，之後玩者便應該到1-A解開YELLOW DISC中的密碼第一次首先是「紅色、綠色」；第二次便是「綠色、淺藍色、深綠色」；最後便是「紫色」，最後在





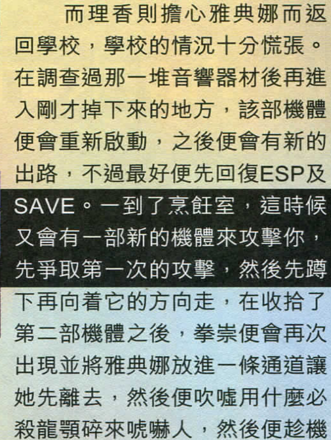
3-D便可以得到最後一張RED DISC，玩者在3-C解開了最後一個密碼之後，記着在離開之前應該先回復ESP。

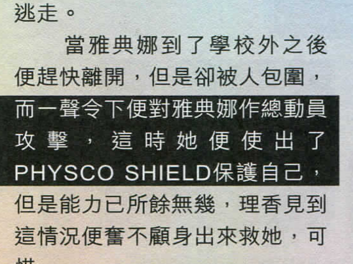
在學校外的人也準備好攻擊，當雅典娜到了天台時，才發覺最後還有一個炸彈，這一個炸彈便是アストライオス本身，就這樣玩者便將最後一個炸彈拆除，在這個時候雅典娜的PHYSCO BALL能力便覺醒了，玩者便要利用新的力量來攻擊アストライオス，在擊中他3次之後，他便會使用最後的一擊，玩者在最後一擊時是可以使用到LEVEL 2的PHYSCO BALL的，使用漂亮的一擊來收拾他吧！接着便會掉到下一層，位置便是女廁，一走出門口便會立即被追捕，在進入了音樂室之後便會有人隨後而至，打倒了他後，應該盡快離開，然後一直往前走，然後進入家政室，接着會有一部一三式機動裝甲服的機體來招呼你，在打發了它之後，家政室的地台開始下塌，在起身時已經是在放送室了。







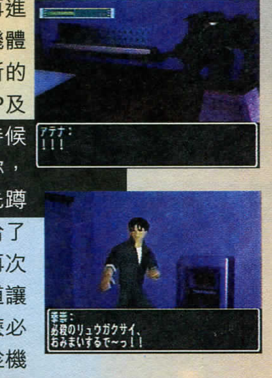




而理香則擔心雅典娜而返回學校，學校的情況十分慌張。在調查過那一堆音響器材後再進入剛才掉下來的地方，該部機體便會重新啟動，之後便會有新的出路，不過最好便先回復ESP及SAVE。一到了烹飪室，這時候又會有一部新的機體來攻擊你，先爭取第一次的攻擊，然後先蹲下再向着它的方向走，在收拾了第二部機體之後，拳崇便會再次出現並將雅典娜放進一條通道讓她先離去，然後便吹噓用什麼必殺龍顎碎來唬嚇人，然後便趁機逃走。

當雅典娜到了學校外之後便趕快離開，但是卻被人包圍，而一聲令下便對雅典娜作總動員攻擊，這時她便使出了PHYSCO SHIELD保護自己，但是能力已所餘無幾，理香見到這情況便奮不顧身出來救她，可惜...

也因這樣激發了雅典娜的力量，引發出強烈的爆風，這時拳崇再次出現，他一見到雅典娜便向着她跑過去，接着兩人便會強光之後消失了。









■捱了這一擊後便可以收拾他了



■醒來後發覺身在女廁



| 取得物品 | 取得地點 |
|---|---|
| 薯片 | 1-A 、放送室 |
| 炸麵包圈 | 1-C |
| 清涼飲料 | 生徒玄關 |
| 一口巧克力 | 2F COMUNICATION SPACE |
| 茶 | 2F 3-A 、放送室 |
| 珍味乳酪 | 3F 3-D |
| 高級乳酪 | 3F 3-D |
| 櫻大福 | 天台 |

## 最終章・決戰

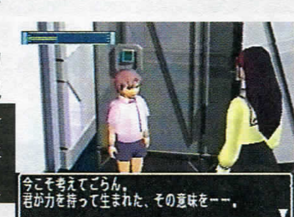
三宮對着中了鎗的理香時開始懷疑自己所作的事是否正確，而他也十分難過，這一次作戰也因雅典娜的消失而中斷。

當雅典娜穩定下來的時候，真里再出現於雅典娜面前，在無意識之下轉移到了WAD研究所，而雅典娜正想外出時真理便說在E.A.R.F.的最深部便TANTALOS的所在，它是WAD的中央電腦程式，所有的事都是由它來決定，說TANTALOS為了得到好的力量會不惜犧牲一切，如果雅典娜不將TANTALOS消滅，在她身邊的人便會越危險。

在E.A.R.F.地下2層遇上了拳崇，他會跟你行動一段時間，他會給你肉饅及櫻大福來防身。在資料室中可以得到一將密碼及VIDEO DOSC，而在最入的電腦中顯示了有所有跟雅典娜有的的人的資料，而在資料室的玻璃可以見到冷藏中的高沖。接着便可以到電腦室看看，在那兒是可將MO的資料轉換，不過暫時沒有電力供應，所以不能使用，而在這 得到的LOCKER鎖匙是可以開到職員用儲物櫃室的LOCKER，玩者先使用CARD KEY RR，然後才使用LOCKER KEY來開，這樣便可以得到CARD KEY CR來進入到培養室。

當玩者到培養室時，拳崇便會到另一個邊調查，這

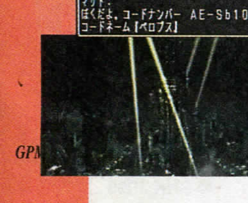






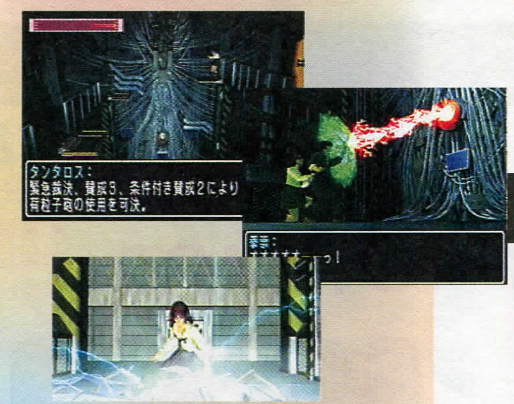






樣玩者又再獨個兒行動了，在進入了培養室後便可以開動電源，先返回電腦室轉換MO的資料，這樣便可以將MO的資料轉為減壓室或CULTIVATE ROOM，玩者先要將MO變成減壓室用的，先開了減壓室的外門，然後便立即折回電腦室將MO轉為CULTIVATE ROOM用，在進入了　面之後便可以發現到高沖被保存在一個冷藏系統中，現在她只是利用人工羊水來延續生命，她會叫玩者看過顯示器上的資料，在看過了資料後發現了真理及アストライオス都是WAD的人造人之後，她便解釋是她製造出來的TANTALOS將她冷藏起來的，而真里便是協助高沖來破壞TANTALOS的人，而且後來並木也被WARM的人殺了，而高沖便被人捉了將她保存在這一個冷藏系統之中，在看過了資料後再跟她對話時，人工羊水出了異樣，所以玩者便要將調回正常狀態，之後玩者便可以得到CARD KEY EO，在玩者離開時便會出現真里跟高沖對話片段，到了培養室之後便利CARD KEY EO及順序輸入「F」、「S」、「T」這三組密碼便可以到達E.A.R.F.地下二層通道。





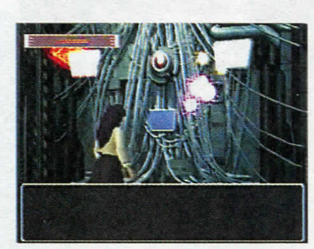



| 取得道具 | 取得地點 |
|---|---|
| CODE NUMBER S | 職員用儲物櫃室 |
| CARD KEY RR | 職員用儲物櫃室 |
| CODE NUMBER F | 資料室 |
| VIDEO DISC | 資料室 |
| MO | 資料室 |
| LOCKER KEY | 電腦室 |
| 薯片 | 電腦室 |
| 櫻大福 | E.A.R.F.地下２層 |
| 肉饅 | E.A.R.F.地下２層 |
| CARD KEY RR | 職員用儲物櫃室 |
| CODE NUMBER T | 培養室 |
| CANDY | 培養室 |
| CARD KEY EO | CULTIVATE ROOM |
| 清涼飲料 | EARF 地下第二通道 |
| 茶 | EARF 地下第三通道 |




■在救了高沖後便可得到CARD KEY EO

當玩者到了最底層時，進入了房間後便要跟TANTALOS戰鬥，TANTALOS是由5部電腦組成，玩者要破壞了全的電腦，如果失敗了雅典娜便會成為了TANTALOS的一部份。開始戰鬥後最好便先使用PHYSCO BALL LV.2攻擊中央的部份，然後便走到最前方使用PHYSCO BALL LV.1攻擊兩邊，之後便要向左走，接着下一次便使用PHYSCO BALL LV.2破壞自走砲台來登到上層，利用PHYSCO BALL LV.1攻擊最近的一部電腦，在破壞了它後立即降回下層，往另一部電腦的方向走，先待機一次然後便使用PHYSCO BALL LV.2攻擊下降中的自走砲台，接着便到上層攻擊餘下的電腦，每當見到它在儲時，便立即返回下層，再待一次才返上去，如是者將所有電腦破壞了之後。



■因為PHYSCO BALL LV.1有導向的成份

TANTALOS便會開始使用荷粒子砲作最後攻擊，由於產生了強烈了震動，所以雅典娜便掉到了下層，她還未及起身時荷粒子砲已經準備發射，就在這時候椎拳崇剛剛趕到為雅典娜抵擋了一擊，趁它在準備第二次攻擊的時間，雅典娜便決定使用新的力量來徹底破壞TANTALOS，這樣便解放了真里。

之後在TANTALOS中央部份便會出現了一條樓梯，雅典娜走了進去並發現了真里倒在地上，最後他說只要將這一塊水晶破壞，TANTALOS的力量便會完全地消失，而真里也隨着TANTALOS的消失而離開人世，當雅典娜及拳崇二人步出WAD之時，三宮便再次出現並說由於TANTALOS的消失，所以狙擊雅典娜的指令亦解除了。

說完之後便會看到理香躺在長椅上，使用了最後的超能力HEALING後便可以令理香復活，一切的事情都過去了，雅典娜跟拳崇都在說回之前發生過的事，拳崇他說他永遠都會守衛着雅典娜，而當他準備表白之際，理香便出現並把拳崇表白的決心打斷了，就這樣拳崇到現在還沒有跟雅典娜表白。

## to be Continue



在主題曲之後，還會有一段片段，在片段之中有一個神秘的白髮男子出現，推斷他會是WAD的高層人員，WAD對雅典娜似乎還未放棄，還有到了最後也沒有提過在序章時發生過的事，而且那有一個金髮男子也是沒有提及過的，遊戲中仍然有很多模糊的地方，不知道會否有下一集的出現呢？

## REFERENCE DATA

**W.A.R.M.**　「WAD Armament Riot Military」的簡稱，是WAD直屬的特務機動工作部隊，由海藤中隊長指揮着三隊WARM，主要任務是對付恐怖份子及進行一些救災行動，有專用的武器及裝備，其戰鬥力可以抵抗到一個國家的軍力

**一三式裝甲機動服**　2013年開發出來的戰鬥用大型機體，利用人工知能充當駕駛者，裝備了強力的機關槍，而且還可以裝上很多的配件。

**E.A.R.F.**　正式名稱為「Extrasensory perception and Artificial evolution Research Facilities」是WAD於1999年在極東支社設立的生體工學研究所。將於伯利亞的地下遺跡回收到的DNA成功復原，在研究期間更開發了初期的人工生命體(即後來的TANTALOS)，還有創造了アストライオス及真里這兩個AE系列的人造人，但WAD在2013便將E.A.R.F.關閉了，之後便沒有人知道其中的事了。

**AL-x00Es TANTALOS**　於1999年在西伯利亞地下遺跡找到的DNA，由高沖復原了之後便誕生了TANTALOS，後來TANTALOS自己開始進化，在2004年正式出現了AL-x00Es TANTALOS。現在的2018年的TANTALOS已經是第1356代的了，該電腦由5個部份代表着5種不同的人格。

**WAD**　Work And Days Enterprise的簡稱，總部位於美國，是一個超巨大的國際企業集團，主要是以電子機械為中心而開發各種的生體工學及軍事產業。對於全球的經濟有着很大的影響力。

**WAD本社**　在這一次的事件中，已經表明了一切的行動也跟她們無關。而在TANTALOS完全停止了之後，她們還繼續進行一些古代DNA的實驗。

製造商：AQUA PLUS　發售日：發售中
售價：4800日圓
AVG　2 CD-ROM　對應DUAL SHOCK

TEXT BY：歐陽明
料資提供：機神JJ

# 完全極秘攻略 TO HEART

## 前言

TO HEART在日本極受歡迎，也是首隻遊戲能在日本播影電視播映TV版的遊戲(不是OVA或電影)，TO HEART推出的當日，日本的遊戲店更為它而提早營業，可見其瘋魔程度，遊戲以電子小說的形式進行的，共有十個主要角色，其中兩個是隱藏角色，一個是在電腦版已出現過的「雛山理緒」，而另一個是新加設的「來栖川綾香」，遊戲更加設六個迷你遊戲，令遊戲更富吸引力。

## 小禮物(おまけ)

### HEART BY HEART

**操作說明**
十字按鈕：方向移動
○ 及□按鈕：彈藥發射
△ 及×按鈕：跳躍
上或斜上按鈕＋△或×按鈕：高跳躍

在三月十九日的事件中出現，板面的設計像泡泡龍和彩虹島一般，可以二人對戰，只要將畫面上的所有敵人擊倒便能過版，玩者可以自由選擇故事中的八個角色使用，每個角色也有不同攻擊方法和武器，當玩者完成「來栖川綾香」和「雛山理緒」的ENDING便可多三個隱藏角色使用，換言之即是一共有十一個角色選擇。






## 射擊遊戲



在三月七日的事件內出現，是一隻橫向的射擊遊戲，玩者所操控的是一個巫女，有三種武器選擇，而且可以隨意轉換彈藥，共有三次機會和三個炸彈，使用炸彈便可把畫面內一般的敵人消滅，擊倒敵人後便能取得增強彈藥威力的寶物，當攻擊敵人時要注意其顏色，使用與敵人同樣顏色的武器是不能傷害它們的，所以玩者需要經常轉換彈藥來擊倒敵人。



**操作說明**
十字按鈕：方向移動
○ 按鈕：彈藥發射
△ 按鈕：連續發射
□ 按鈕：緊按□按鈕儲能量，然後發射
× 按鈕：投擲炸彈
L1及R1按鈕：轉換彈藥

## 方塊遊戲○△□×



在三月二十四日的事件內出現的迷你遊戲，遊戲方式是要將方塊消除，只要把相同顏色的方塊不論直、橫或斜，連結成三個或以上便可消除方塊，玩者必需要依照「BAR」上所表示的符號來換掉遊戲中的方塊，像一般的方塊遊戲一樣，可製造連鎖，連鎖越多，所給予對手額外的方塊數目亦會增加。

**操作說明**
十字按鈕：方向移動
○ 、□、△、×、L1及R2按鈕：代表方塊的按鈕
L2按鈕：增加方塊數目




## 槍戰遊戲

如果是進行志保的攻略，在遊戲中三月十九日，這個迷你遊戲便會自出現，而這是一隻主觀視點的槍戰遊戲，玩者要在指定的時間內，與志保以水槍互相攻擊，玩者共有三次機會，除了被志保擊中會扣除次數之外，假如玩者擊中雅史也是會扣除次數的，當沒有時間或被扣除所有次數遊戲便會結束。



## MULTI(マルチ)的肩部按摩及沙莉安(セリオ)的肩部按摩

要取得「MULTI的肩部按摩」就必需要完成「MULTI的攻略」，如果要得到「沙莉安的肩部按摩」便需要完成「來栖川綾香」的攻略，要享受到模式的樂趣，便必需要有震動操制器(DUAL SHOCK)，因為這個模式的構思是以DUAL SHOCK來替玩者按摩。模式雖然分成為兩個，但是除了角色不同之外，無論對答及其方式都是相同的。



## 神岸あかり



出生日期：2月20日
星座：雙魚座
血型：O型
身高：157cm
三圍：B79/W59/H84
喜歡的東西：熊仔物品
不喜歡的東西：游泳
專長：烹飪



### 攻略要點

遊戲中的女主角，是主角的好朋友，可是他們乃未到達戀愛的階段，神岸的性格純潔可愛，而且她每朝早也會到主角的家前與主角一起上學，可見主角與她的友好程度，雖然如此，但是由於在進行遊戲時，會發生很多的特別事件，而且大部份也是自動發生的，所以玩者可能會因察覺不到，而錯過了一些重要對答，玩者在選擇答案時要特別注意，除此之外也會出現與琴音和葵的連繫事件，玩者可以籍此而提升她們對主角的好感度。

## 事件一覽表

| 日期 | 地點選擇 | 事件 | 對答選項 |
|---|---|---|---|
| 3/3 | 學校二樓 | 對答 | 1.A いいぜ…、2.A オレが白酒… |
| 3/6 | 回家 | 與神岸一起看花 | 1.A 聲をかける…、2.A やるか… |
| 3/10 | 學校的二樓 | 對答 | 1.A いっしょ…,2B 自首させる… |
| 3/11 | 學校的一樓 | 對答 | 1.A じつは,2.B くだらん |
| 3/12 | 在學校外面 | 對答 | 1.A 聲をかける…,2.「a」だろ |
| 3/13 | 自動 | 與神岸溫習 | 1.A よし、いっしょ… |
| 3/14 | 自動 | 測驗的第一天 | 1.A 樂勝 |
| 3/17 | 學校二校 | 對答 | 1.A じゃあ… |
| 3/19 | 自動 | 測驗完畢 | 1.A バツチリ |
| 3/22 | 自動 | 神岸剪短了頭髮 | \ |
| 3/23 | 自動 | 遇到神岸 | 1.C 散髮… |
| 4/7 | 自動(公園) | 與神岸一起欣賞櫻花 | \ |
| 4/9 | 學校外 | 對話 | 1.A いっしょ…、2.A…犬… |
| 4/10 | 學校一樓 | 對話 | 1.A いいぜ、2.C…パス |
| 4/11 | 學校一樓 | 對話 | 1.A 横に…、2.A 侍って…、3.C 少しだけ… |
| 4/14 | 在學校外 | 對話 | 1.A いっしょ…、2.B かわいくね |
| 4/22 | 學校二樓 | 見到彩虹 | 1.A いっしょ、2.C…ドジ… |
| 4/24 | 學校二樓 | 對話 | 1.A 呼び止め…、2.B 生命保險… |
| 4/25 | 在學校外 | | 1.A たまには… |
| 4/28 | 回家 | 去神岸的家 | 1.A あかりにキス… |
| 5/1 | 自動 | 對話 | 1.Aんじゃ.行こうか、2.B 買い物は…、3.A オレの部屋… |
| 5/3 | 自動 | 對答 | 1.A あかりに會いたい |



## 長岡志保

出生日期：11月7日
星座：天蠍座
血型：B型
身高：160cm
三圍：B86/W56/H85
喜歡的東西：引人注目的事及嚇人
不喜歡的東西：受到管制
專長：卡啦OK

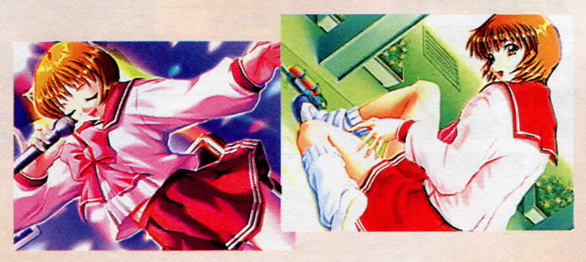
### 攻略要點

她與神岸、雅史和主角早己在中學一年級時已經認識，在一年及二年級，她與主角都是同班的同學，她對於自己喜歡的事物十分緊張，性格活潑開朗而且好動，所以有很多好朋友，初時她與主角的關係不是太好，但是到了後期由於多次的約會，以及一起外出遊玩，所以大家便開始被對方所吸引，而他們的友好關係是由補習英文時開始，其後見到主角與志保到遊戲機中心遊玩或到卡啦OK唱歌時，便踏入了成功的第一步。



## 事件及對答一覽表

| 日期 | 地點選擇 | 事件 | 分項選擇 |
|---|---|---|---|
| 3/3 | 學校一樓 | 對話 | 1.A 話しを…、2.C 説教する。 |
| 3/4 | 回家 | 玩遊戲機 | 1.C 、2.B 、3.B |
| 3/6 | 在學校外 | 對話 | 1.A それはだな…、2.A アクツヨン… |
| 3/13 | 在學校多 | 對話 | 1.A 話に、2.C 自信なし |
| 3/15 | 自動 | 約志保一起溫習 | 1.B 、2.B 、3.A |
| 3/15 | 在學校外 | 與保散步 | 1.A しゃーねーなー、2.A お前が… |
| 3/17 | 自動 | 對話 | 1.B 調子最惡 |
| 3/17 | 自動 | 對話 | 1.B 最惡 |
| 3/21 | 學校二樓 | 談及到以前的神岸 | 1.A 行ってやるよ |
| 3/23 | 自動 | 在商店街遇到志保 | 1.B 商店街… |
| 4/10 | 自動 | 對話 | 1.B そんなん… |
| 4/10 | 學校一樓 | 對話 | 1.A いいぜ |
| 4/16 | 在學校外 | 對話 | 1.A 話す |
| 4/17 | 到約會的地點 | 與約會 | 1.A じゃ行くか |
| 4/24 | 回家路上 | 對話 | 1.A 話し、2.B フラーリ |
| 5/2 | 自動 | 對話 | 1.A べつにいい…、1.A 追いかける |

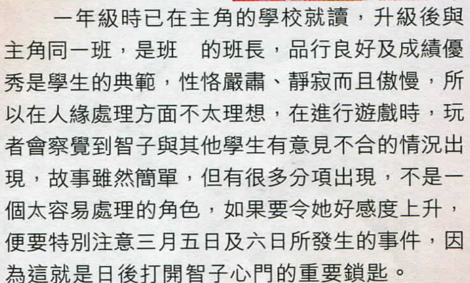




## 保科智子

出生日期：9月10日
星座：處女座
血型：A型
身高：161cm
三圍：B88/W57/H85
喜歡的東西：寧靜的地方
不喜歡的東西：與人交往
專長：閱讀

### 攻略要點



一年級時已在主角的學校就讀，升級後與主角同一班，是班　的班長，品行良好及成績優秀是學生的典範，性格嚴肅、靜寂而且傲慢，所以在人緣處理方面不太理想，在進行遊戲時，玩者會察覺到智子與其他學生有意見不合的情況出現，故事雖然簡單，但有很多分項出現，不是一個太容易處理的角色，如果要令她好感度上升，便要特別注意三月五日及六日所發生的事件，因為這就是日後打開智子心門的重要鎖匙。



### 事件及對答一覽表

| 日期 | 地點選擇 | 事件 | 分項選擇 |
|---|---|---|---|
| 3/5 | 學校一樓 | 智子與三人發生爭執 | \ |
| 3/6 | 學校二樓 | 在走廊遇到智子 | \ |
| 3/8 | 在學校外 | 對話 | 1.A 大聲で… |
| 3/10 | 在圖書館內遇到智子 | | 1.B なにも言わず… |
| 3/22 | 在學校外 | 對話 | 1.A オレについて…、2.C ふたりとも… |
| 4/11 | 在學校外 | 對話 | 1.A いっしょに… |
| 4/12 | 自動 | 自修時間 | 1.D やっぱり…、2.B 靜かに… |
| 4/12 | 自動 | 智子與三人發生爭執 | \ |
| 4/12 | 回家 | 對話 | 1.A 後を… |
| 4/15 | 在學校外 | 對話 | 1.A 聲をかける |
| 4/16 | 自動 | 在天台遇到智子 | \ |
| 4/17 | 在學校外 | 對話 | 1.A「あい、まてよ」… |
| 4/18 | 回家 | 對話 | 1.B、2.B、3.B |
| 4/19 | 在學校外 | 對話 | 1.A いっしょに… |
| 4/21 | 在學校外 | 對話 | 1.A おい、待さな！ |
| 4/22 | 在學校外 | 對話 | 1.A 聲を… |
| 4/24 | 自動 | 對話 | 1.B 委員長を… |
| 4/26 | 學校二樓 | 對話 | 1.A いっしょに…、2.A 委員長か… |
| 4/27 | 外出 | 遇到智子和她的父親 | \ |
| 4/28 | 在學校外 | 對話 | 1.A まてよ… |
| 5/2 | 自動 | 晚上的家裏 | 1.A 今日泊まって… |



## 宮內レミィ

出生日期：12月21日
星座：射手座
血型：A型
身高：174cm
三圍：B92/W59/H86
喜歡的東西：小朋友
不喜歡的東西：拍攝
專長：諺語(成語)

### 攻略要點

出生於美國加利福尼亞洲的一名外籍少女，來到日本後，便與主角一起就同一所中學，宮內的性格明朗，有一般歐美式少女的開通性格，喜怒哀樂表露無遺，但卻有一些日本傳統女性的味道，主角與宮內在中學一年級時是同班同學，升級後被分派到不同的班別，但是由於他們的關係良好，而且宮內的心　對主角依然存有好感，所以當平日遇見對方時，依然有講有笑，至於宮內所發生事件數目並不少，玩者要特別注意選項，以免影響好感度。



### 事件及對答一覽表

| 日期 | 地點選擇 | 事件 | 分項選擇 |
|---|---|---|---|
| 3/8 | 學校二樓 | 對話 | 1.A このままの…、2.A 好き |
| 3/12 | 學校二樓 | 對話 | 1.A 聲をかける、2.B 元氣だよな… |
| 3/13 | 學校一樓 | 對話 | 1.A 話しかける… |
| 3/14 | 學校二樓 | 對話 | 1.D 信じない…、2.A あたり |
| 3/15 | 自動 | 對話 | 1.A まあまあ、2.A「そうだレミィ… |
| 3/16 | 家中 | 宮內與主角補習英文 | \ |
| 3/21 | 在學校外 | 對話 | 1.A 聲をかける、2.B いないぜ |
| 3/23 | 回家路上 | 在遊戲機中心外遇到宮內 | 1.A ゲーセン |
| 4/4 | 餐廳 | 見到宮內穿著制服的樣子 | \ |
| 4/9 | 學校二樓 | 志保的攝影 | \ |
| 4/10 | 回家路上 | 對話 | 1.A 話をかえる |
| 4/16 | 自動 | 在遊戲機中心 | 1.A いいぜ |
| 4/17 | 學校一樓 | 射箭場 | 1.A いっしょに…、2.A「すごい」… |
| 4/18 | 學校一樓 | 對話 | 1.A いっしょに…、2.B やっぱ山… |
| 4/19 | 回家 | 對話 | 1.A なんだ？ |
| 4/20 | 自動 | 與宮內到遊戲機中心約會 | \ |
| 4/23 | 自動 | 對話 | 1.A いいぜ |
| 4/24 | 在學校外 | 對話 | 1.A 追い…、2.C「通じたか？」 |
| 4/26 | 學校一樓 | 對話 | 1.A いいぜ、2.A いいねえそれ |
| 4/27 | 自動 | 與宮內到保齡場約會 | \ |
| 4/28 | 自動 | 對話 | 1.A 義理は… |
| 5/1 | 自動 | 知道了宮內要回國的消息 | 1.A なんだって！？ |

## 姬川琴音

出生日期：10月9日
星座：天秤座
血型：B型
身高：156cm
三圍：B77/W54/H78
喜歡的東西：海豚
不喜歡的東西：暴力
專長：繪畫

### 攻略要點

是一個擁有超能力的少女，由於她自己不能控制這些超能力，所以經常把週圍的物品破壞，也十分擔心這種特殊能力會傷害到其他人，可能由於這個原因以致她的性格十分孤僻，她對動物十分愛護，而且十分喜歡繪畫，從這幾點來看，其實琴音也是一個心地善良而文靜的少女，至於攻略方面，在遊戲內琴音所發生的事件較為少，選項也不多，但是日期卻頗為分散，所以在進行遊戲時，玩者要特別留意她所出現的時間。



### 事件及對答一覽表

| 日期 | 地點選擇 | 事件 | 分項選擇 |
|---|---|---|---|
| 4/11 | 學校二樓 | 對話 | 1.A 聲をかける、2.A 言えない事情… |
| 4/15 | 學校一樓 | 對話 | 1.A 聲を… |
| 4/21 | 學校一樓 | 重要對話 | 1.A 話し、2.C 斷固拒否する |
| 4/22 | 回家路上 | 在市鎮內遇到琴音 | 1.A いっしょに…、2.A オレも描が… |
| 4/23 | 學校一樓 | 自動 | 1.A 聲をかける |
| 4/24 | 自動 | 對話 | 1.A 行く |
| 4/28 | 學校二樓 | 對話 | 1.A 琴音ちゃんも…、2.B 可愛かったぜ |
| 4/30 | 自動 | 談及海豚 | 1.A 行く |
| 4/30 | 在學校外 | 升降機停止 | 1.A 聲をかける |
| 5/1 | 自動 | 對話 | 1.A 行く |
| 5/2 | 回家 | 對話 | 1.A それじゃ |
| 5/12 | 自動 | 公園 | 1.A 毆る |





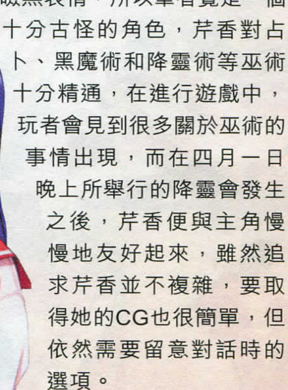
## 來栖川芹香

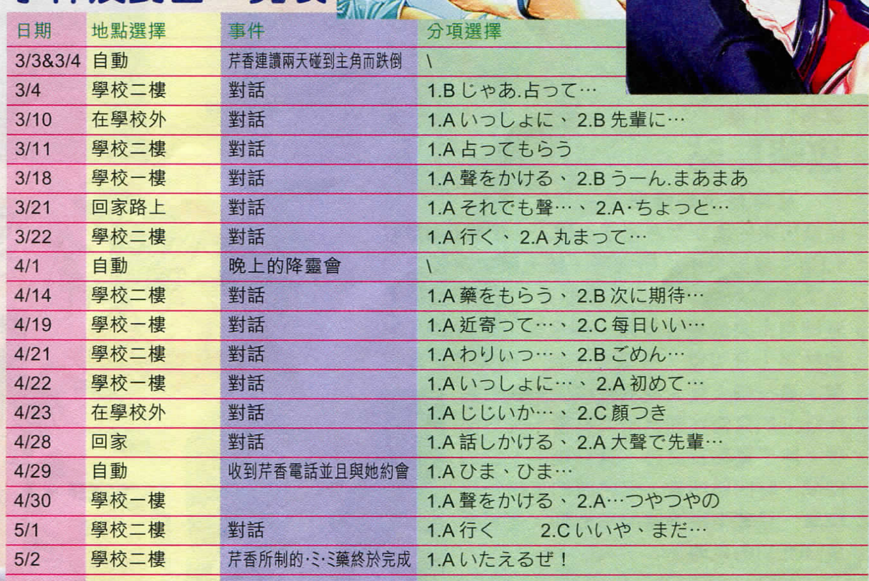
出生日期：12月20日
星座：射手座
血型：O型
身高：159cm
三圍：B87/W54/H84
喜歡的東西：晒太陽
不喜歡的東西：辣的食物
專長：巫術



### 攻略要點

她出身於一個富裕的家庭，父親是來栖川大財團的老闆，她雖然性格內向沈默，但是她的外表清雅，由於她臉無表情，所以筆者覺是一個十分古怪的角色，芹香對占卜、黑魔術和降靈術等巫術十分精通，在進行遊戲中，玩者會見到很多關於巫術的事情出現，而在四月一日晚上所舉行的降靈會發生之後，芹香便與主角慢慢地友好起來，雖然追求芹香並不複雜，要取得她的CG也很簡單，但依然需要留意對話時的選項。





### 事件及對答一覽表

| 日期 | 地點選擇 | 事件 | 分項選擇 |
|---|---|---|---|
| 3/3&3/4 | 自動 | 芹香連讀兩天碰到主角而跌倒 | \ |
| 3/4 | 學校二樓 | 對話 | 1.B じゃあ.占って… |
| 3/10 | 在學校外 | 對話 | 1.A いっしょに、2.B 先輩に… |
| 3/11 | 學校二樓 | 對話 | 1.A 占ってもらう |
| 3/18 | 學校一樓 | 對話 | 1.A 聲をかける、2.B うーん.まあまあ |
| 3/21 | 回家路上 | 對話 | 1.A それでも聲…、2.A·ちょっと… |
| 3/22 | 學校二樓 | 對話 | 1.A 行く、2.A 丸まって… |
| 4/1 | 自動 | 晚上的降靈會 | \ |
| 4/14 | 學校二樓 | 對話 | 1.A 藥をもらう、2.B 次に期待… |
| 4/19 | 學校一樓 | 對話 | 1.A 近寄って…、2.C 每日いい… |
| 4/21 | 學校二樓 | 對話 | 1.A わりぃっ…、2.B ごめん… |
| 4/22 | 學校一樓 | 對話 | 1.A いっしょに…、2.A 初めて… |
| 4/23 | 在學校外 | 對話 | 1.A じじいか…、2.C 顔つき |
| 4/28 | 回家 | 對話 | 1.A 話しかける、2.A 大聲で先輩… |
| 4/29 | 自動 | 收到芹香電話並且與她約會 | 1.A ひま、ひま… |
| 4/30 | 學校一樓 |  | 1.A 聲をかける、2.A…つやつやの |
| 5/1 | 學校二樓 | 對話 | 1.A 行く 2.C いいや、まだ… |
| 5/2 | 學校二樓 | 芹香所制的·ミ·ミ藥終於完成 | 1.A いたえるぜ！ |

## 松原葵

出生日期：1月19日
星座：山羊座
血型：A型
身高：153cm
三圍：B72/W57/H79
喜歡的東西：毅力和恆心
不喜歡的東西：潮流
專長：格鬥技

### 攻略要點

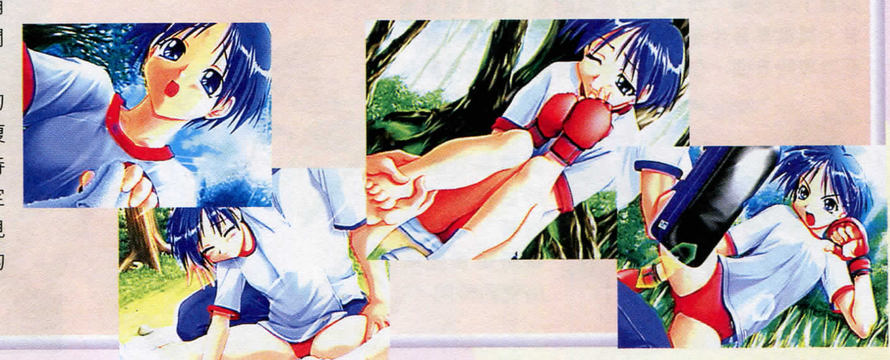
一名十分喜歡格鬥技的少女，她的目標是要取得異種格鬥技戰エクストリーム大會的出場資格，葵在校內設立了總合格鬥技的同好會，把一生的心血也放在格鬥技之上，而她有一種堅毅向前的上進性格，亦十分尊重主角，並稱呼主角為前輩(先輩)，葵與主角的關係在四月十日開始，當主角加入了學會後便開始了他們的友誼，



至於追求葵的攻略也不複習，只要準時在學會所指定的時間內出現及選答適當的答案便可。

### 事件及對答一覽表

| 日期 | 地點選擇 | 事件 | 分項選擇 |
|---|---|---|---|
| 4/10 | 自動 | 葵説服主角加入同好會 | 1.Aでも.やっぱり…、2.Aま.見學 |
| 4/11 | 學會(クラブ) | 對話 | 1.B 格鬥技を… |
| 4/12 | 學會 | 對話 | 1.B 見ているだけ… |
| 4/15 | 學會 | 對話 | 1.B 葵ちゃんの… |
| 4/17 | 學會 | 對話 | 1.A 葵ちゃんの… |
| 4/18 | 自動 | 對話 | 1.C 運動してる |
| 4/18 | 學會 | 遇到 | 1.A このクラブ… |
| 4/19 | 學會 | 遇到坂下 | 1.A…練習を手… |
| 4/21 | 學會 | 打掃神社 | \ |
| 4/23 | 學會 | 對話 | 1.A…大接近… |
| 4/27 | 自動 | 見到葵穿着便装 | 1.A 參加する |
| 4/28 | 學會 | 晚上葵到主角的家 | 1.B ずっと續ける |
| 4/29 | 自動 | 葵與坂下的對戰 | 1.A 深呼吸させる |
| 5/1 | 學會 | 與葵慶祝 | \ |



## MULTI(マルチ)

出生日期：3月19日
星座：雙魚座
血型：\型
身高：147cm
三圍：B68/W52/H73
喜歡的東西：令人高興
不喜歡的東西：所有運動
專長：打掃



### 攻略要點

是來栖川集團所開發出來的最新型家務型機械人，型號是HMX-12型，隸屬於中央研究所，第七研究開發室，為了要嘗試她對社會的適應能力，所以集團便委派她到主角的學校就讀一個星期，至於MULTI的性格十分可愛，有點孩子氣，而笑容天真純潔，是一個人見人愛的機械人，在遊戲內MULTI只會在四月十二日至十九日出現，除了星期日之外，就只剩下七日的時間，時間雖然短，但連續的攻略快捷簡單，只要不錯過時間和地點，便可完成MULTI的攻略。

### 事件及對答一覽表

| 日期 | 地點選擇 | 事件 | 分項選擇 |
|---|---|---|---|
| 4/12 | 學校二樓 | 對話 | 1.Aいっちょ、手…、2.B 相手による… |
| 4/14 | 學校一樓 | 對話 | 1.A マルチと…、2.A 動力源は？ |
| 4/15 | 自動 | 一年級生女機人 MULTI 入學 | \ |
| 4/15 | 學校二樓 | 對話 | 1.A「わっ！」と、2.B すまん |
| 4/16 | 學校二樓 | 對話 | 1.A 聲を、2.C この程度… |
| 4/17 | 回家 | 對話 | 1.A ゲーセンで…、2.C 手加減… |
| 4/18 | 在學校外 | 對話 | 1.A いっしょに…、2.A 寂しく… |
| 不定 | 走廊 | 見到 MULTI 在走廊打掃 | \ |
| 不定 | 自動 | MULTI 與狗對話 | \ |
| 不定 | 自動 | MULTI 在圖書館內充電 | \ |
| 4/19 | 學校二樓 | 自動 | 1.A 掃除を…、2.B もら一度… |
| 4/20 | 自動 | 收到 MULTI 的來電 | 1.A おう.來い |



## 雛山理緒





出生日期: ？月？日

星座: ？座

血型: ？型

身高: ？cm

三圍: B？/W？/H？

喜歡的東西: ？(主角？)

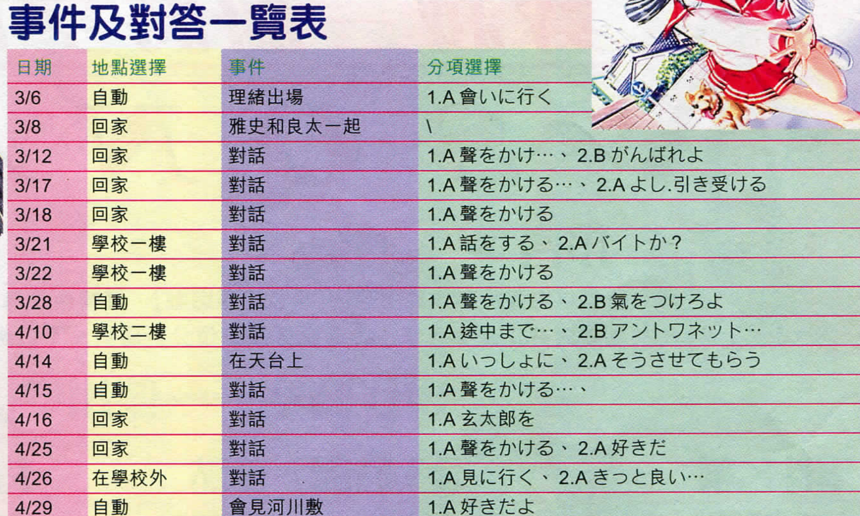
不喜歡的東西: ？

專長: ？

### 攻略簡介

雛山理緒十分傾慕主角，而且還突然向主角示愛，令主角剎那間不知所措，至於雛山理緒的出現的首要條件是要完成神岸的攻略，以及完成遊戲，在下一次重新開始遊戲時，在遊戲的三月六日她便會自動出現。她在遊戲內所發生的事情、對話及特別畫面也很少，而且故事簡單，最緊是要留意會話選答。

### 事件及對答一覽表



| 日期 | 地點選擇 | 事件 | 分項選擇 |
|---|---|---|---|
| 3/6 | 自動 | 理緒出場 | 1.A 會いに行く |
| 3/8 | 回家 | 雅史和良太一起 | \ |
| 3/12 | 回家 | 對話 | 1.A 聲をかけ…、2.B がんばれよ |
| 3/17 | 回家 | 對話 | 1.A 聲をかける…、2.A よし.引き受ける |
| 3/18 | 回家 | 對話 | 1.A 聲をかける |
| 3/21 | 學校一樓 | 對話 | 1.A 話をする、2.A バイトか？ |
| 3/22 | 學校一樓 | 對話 | 1.A 聲をかける |
| 3/28 | 自動 | 對話 | 1.A 聲をかける、2.B 氣をつけろよ |
| 4/10 | 學校二樓 | 對話 | 1.A 途中まで…、2.B アントワネット… |
| 4/14 | 自動 | 在天台上 | 1.A いっしょに、2.A そうさせてもらう |
| 4/15 | 自動 | 對話 | 1.A 聲をかける…、 |
| 4/16 | 回家 | 對話 | 1.A 玄太郎を |
| 4/25 | 回家 | 對話 | 1.A 聲をかける、2.A 好きだ |
| 4/26 | 在學校外 | 對話 | 1.A 見に行く、2.A きっと良い… |
| 4/29 | 自動 | 會見河川敷 | 1.A 好きだよ |





## 來栖川綾香

出生日期: ？月？日

星座: ？座

血型: ？型

身高: ？cm

三圍: B？/W？/H？

喜歡的東西: ？

不喜歡的東西: ？

專長: ？

### 人物簡介

來栖川綾香是芹香的妹妹，出現條件與理緒大致相同，要完成「來栖川芹香」的攻略後才會出現，綾香與芹香的樣貌十分相似，但是性格卻有很大分別，姊姊芹香的性格沈默，而且臉無表情，所以在進行遊戲時玩者不容易見到芹香的表情，而妹妹綾香的性格卻完全不同，她是一個較為活潑的少女，而且喜歡談論事物，不像綾香般沈默，是一個改變了性格的芹香。

### 事件及對答一覽表

| 日期 | 地點選擇 | 事件 | 分項選擇 |
|---|---|---|---|
| 3/4 | 學校二樓 | 與芹香對話 | 1.A じゃ占… |
| 3/10 | 在學校外 | 與芹香對話 | 1.A いっしょ…、2.B 先輩… |
| 3/11 | 回家 | 綾香第一次出場 | \ |
| 3/18 | 學校一樓 | 與芹香對話 | 1.A 聲をかける、2.B…まあまあ |
| 3/21 | 回家 | 與芹香對話 | 1.A それでも、2.A ちょっと… |
| 3/22 | 學校二樓 | 與芹香對話 | 1.A 行く、2.A 丸まって… |
| 4/11 | 回家 | 對話 | 1.A しゃーね、2.A 好き |
| 4/14 | 回家 | 對話 | 1.A あいさつする、2.C 頰ずりする |
| 4/16 | 自動 | 對話 | 1.A そうだ、惚れた、2.A 搜す、3.A やる |
| 4/17 | 綾香挑戰 | 綾香與沙莉安(セリオ) | 1.A 先手必勝 |
| 4/18 | 綾香挑戰 | 綾香與沙莉安 | 1.C 右に… |
| 4/19 | 綾香挑戰 | 綾香與沙莉安 | 1.B 右手で內側… |
| 4/21 | 綾香挑戰 | 綾香與沙莉安 | 1.C 遠距離は… |
| 4/22 | 綾香挑戰 | 綾香與沙莉安 | 1.B 綾香の強さ… |
| 4/23 | 綾香挑戰 | 綾香與沙莉安 | 1.A あと 100 回… |









製造商：T&E Soft　發售日：發售中
價格：港幣420元　記憶：2 Block
PRG／MEM／DUAL SHOCK

Presented by：
井之上喜久子＋山寺良牙




# 穿越三個時空的戀愛故事

# SONATA

## 序言

一個以戀愛故事作為主體的「角色扮演遊戲」，其特色是為了尋回心愛的人而穿梭於三個時空之間，而今期就讓井之上喜久子＋山寺良牙為各位分析研究一下遊戲中出現的特別事件（附特別畫面）吧！

## 現代時空——德川學園編

| 事件名稱 | 發生時間 | 地點 | 有關內容 |
|---|---|---|---|
| 泳池的事件 | 7月 | 課室（教室） | 極樂みずほ引誘主角去泳池，如去的話便會發生。在該處會根據選項而有分岐，在八人之中可看到一人穿泳裝的樣貌。 |
| 金城かなれ的睡臉 | 8月 | 學生會室（生徒會室） | 到學生會室便會發生，平常言行態度毅然的かなれ，可看到她另一面天真爛漫的睡臉。 |
| 大曾根ちはや的睡臉 | 6月 | 保健室 | 看到ちはや在保健室打瞌睡的樣子，當中有兩個選項，分別是「給她披上上衣」及「避免患上傷風而叫醒她」。 |
| 覺王山なるみ的樹下小休 | 6月 | 體育館 | 到沒人的體育館的後面，便看到穿著運動服打瞌睡的なるみ，不要叫醒她，靜靜的回到體育館吧！ |
| 鶴舞いずみ的睡臉 | 9月 | 圖書室 | 在書本及電腦的中間睡著的いずみ，相信只有這刻她才是最放鬆了，而根據戀愛度她會有不同的反應。 |
| 広小路にしき與納屋橋ふしみ的睡臉 | 5月 | 大門（玄關） | 5月柔和的樹陰下，二人在長椅下好像兩隻可愛的小貓般睡著。 |
| 新年參拜 | 1月1日 | 神社 | 新年第一天到神社的話，有戀愛度高的女孩的話便會發生事件。會突然間被遮上眼估是何人，落空的話便會看不到該女孩的和服樣貌。 |
| 広小路にしき與納屋橋ふしみ在雨中 | 6月 | 大門（玄關） | 被雨淋的にしき與ふしみ衝入門口時兩人均跌到，只限救其中一位，而這亦是分岐選項。 |



## 古代時空——Bluemoon編（ブルームーン）



| 事件名稱 | 發生時間 | 地點 | 有關內容 |
|---|---|---|---|
| 一起到溫泉 | 7月 | 金邸（ゴールド邸） | 7月中到金邸便會發生，カナレ引誘主角到牛奶溫泉，而這個溫泉剛考是「混浴」的，結果便嚇了主角一跳。 |



| 事件名稱 | 發生時間 | 地點 | 有關內容 |
|---|---|---|---|
| イズミ・ダンシング的修練 | 12月～2月間每月第4日 | 廢墟 | 特別選寒冷的季節利用寒冷的瀑怖激流來訓練的イズミ，這亦是她試探主角看到她會有甚麼的反應。 |
| チハヤ的儀式 | 偶數月15日 | 大神殿 | 女巫在大神殿舉行儀式祈求Bluemoon的和平時，主角突然出現，不過她好像對此毫無反應。 |
| 在酒吧與ナルミ | 6月 | 酒吧 | 到酒吧的主角遇上了大醉的ナルミ並叫她，原來她不意遺失了特意得來的財寶而在酒吧喝自暴自棄的悶酒。 |
| アオイ的廚藝 | | | アオイ的戀愛度於普通以上時發生，在城的庭園中被她邀請吃午餐，而所吃的食品亦是アオイ久久以來作做的菜。 |
| ニシキ與フシミ及馬戲 | 2、6、10月 | 妖精森林 | 完成她們二人想到馬戲團的要求而帶她們去，可是不滿人類的技術的二人，竟然自行跳入場中並且表演。 |
| 與ミズホ試膽 | 8月13、14、15日 | 廢墟 | 去試膽的ミズホ由於太過驚而不能移動，戀愛度不是於普通以上的話便不會發生。 |
| 與カナレ騎馬 | 不定 | 金邸(ゴールド邸) | カナレ的戀愛度於普通以上時，到金邸時便會發生，不理會カナレ的推推拉拉及強勢，強行邀請她一起騎馬。 |
| チハヤ的祈禱 | 不定 | 大神殿 | 於チハヤ戀愛度高時發生，她在神殿內的噴泉前祈願，看來主角對於她的心中有很重要的地位。 |
| 病倒的イズミ | 6月 | 廢墟 | 看護在面前倒下的イズミ，她冒著病而潛入來在主角面前出現，這證明她該是信賴主角的。 |
| ニシキ取得武器 | 5月 | 古代遺跡 | 在古代遺跡ニシキ幫手搬她最有興趣的找尋武器，發生這事件後，在5月中再到此地的話會發生「フシミ找尋寶物」事件。 |
| ミズホ的勝利 | 6月 | 酒吧 | ミズホ的戀愛度必需在普通以上，於「打賭」遊戲中輸掉的話(或説故意讓她勝出)便可。 |











| 事件名稱 | 發生時間 | 地點 | 有關內容 |
|---|---|---|---|
| 隊員的維修 | 7月1日 | SP基地(SPベース) | 於6月30日在SP基地或SP巢時看過「CHIHAYA的情報」事件後便會發生，可以這一步得知NANO．SEAK世界的秘密。 |
| AOI的廚藝 | 5月5日 | SP巢(SPネスト) | 當日到SP巢的話會被邀請吃其滿漢全席般的餐，看來十分之豪華，而看到其樣貌及其味道，想也想到是怎麼一回事吧！ |
| CHIHAYA與Coffee Time | 10月15日 | SP基地(SPベース) | 只限與CHIHAYA戀愛度高時發生，在基地工作到深夜的CHIHAYA，幫助她之後便開始只有二人的Coffee Time。 |
| NISHIKI與戲院 | 9月9日 | 遊戲機中心(ゲームセンター) | 在遊戲機中心與她交談時事件便發生，她看戲看到感動並落下眼淚，與平時活潑的形象完全是兩回事。 |
| IZUMI在火災之後 | 6月6日 | Down Town(ダウンタウン) | 從NISHIKI口中得知於Down Town遊戲機中心的火災中有一人趕不及逃出後，便立刻急急到現場，在該處看到趕不及逃出現場的IZUMI的樣子。 |
| NARUMI找尋部件 | 10月20日 | 零件店(ジャンクショップ) | 在零件店與NARUMI説話時發生，精通如何去取得平價部件的NARUMI，十分熟析於大堆零件箱中找出寶物。 |
| MIZUHO及ヤンヤン和好 | 5月15日 | Down Town→遊戲機中心 | 在Down Town與她交談後，便得知與她吵架後的ヤンヤン失蹤，之後為了找尋ヤンヤン而到遊戲機中心再尋。 |
| 不喜歡洗頭水 | 8月8日 | 住宅大廈(住居ブロック) | 到該處便會發生，看到不喜歡洗頭水的虛擬寵物ヤンヤン與只圍著一條浴巾的MIZUHO在四處追着 |
| 浴室被弄壞了！ | 11月11日 | 住宅大廈(住居ブロック) | 當日到該處會強制發生，弄壞了浴室的NISHIKI與FUSHIMI飛了出來，一看畫面便知弄壞的程度頗令人震驚。 |
| 內衣褲小偷？ | 11月2日 | SP基地(SPベース) | AOI、KANARE、NARUMI、CHIHAYA四人的戀愛度極低是發生的事件，主角被誤認是內衣褲小偷而被吊起來。 |
| 一起唱KARAOKE | 7月7日 | 遊戲機中心(ゲームセンター) | 該日到遊戲機中心便發生，NISHIKI、FUSHIMI、MIZUHO三人在唱KARAOKE，究竟三人會合唱怎樣的歌呢？ |
| IZUMI找尋物品 | 8月18日 | 隔塵罩內(ダストシュート奧) | IZUMI的戀愛度不高的話便不會發生，她不小心遺下了她的招牌——太陽眼鏡，而決心的去尋找回，一向冷靜見稱的她也會看到不相信的狼狽一面。 |








**祝願各位能締結良緣！**

# 新一代遊戲迷 新一代遊戲店

網羅至受歡迎遊戲

Dreamcast

NeoGeo Pocket Color






價錢至公道
服務至周全
遊戲至多款
配件至齊備

GameBoy Color

PlayStation

新一代遊戲公司(香港店)



新星電子公司



新一代遊戲公司(屯門店)




**新一代遊戲公司**
香港店：銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門店：屯門新都商場2樓310號舖

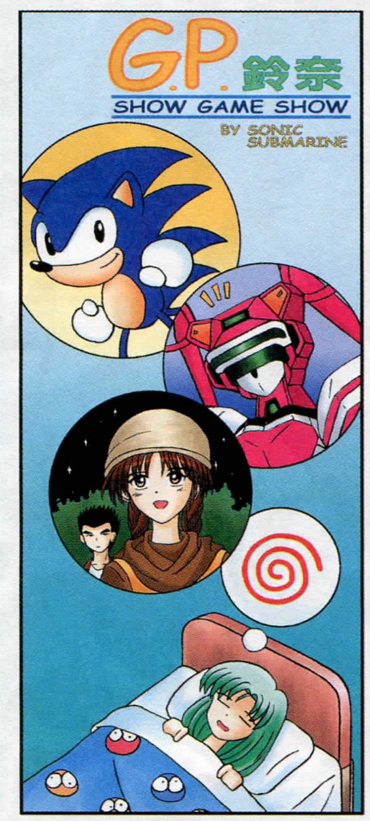
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74



# 玩家特區

# 懊惱GAME你教

插畫：超音潛艇





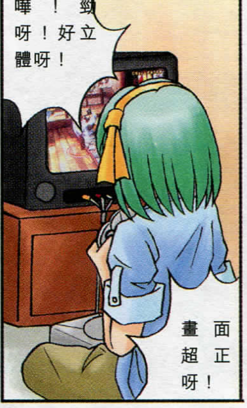


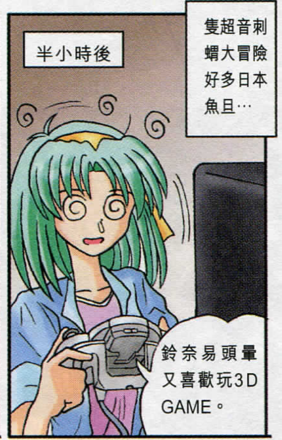









## G. P.鈴奈 MESSAGE：

相信各位都知道小妹已買了DC了，真的開心到睡不着，以後不用為了儲錢買DC而苦惱，但是我對PS2也很有興趣啊！跟黑手一樣，因為《遊戲誌》100期改革，所以也希望讀者們想一些有趣的欄名出來，這件事便拜託你們了。




## 佳作獎：




南 20 F

CUTE版的色十分可愛，MARKER技巧熟練非常，特別是剪貼的效果很有STYLE，而且很有創意。另外你寄來的作品會在稍後才刊登，待兩張畫一同寄回給你好嗎？




## 雜誌之戰

GP玲奈：

Hello！我叫Naomi，是第一次寫信給你的，請多多指教啊～！

其實今次來信主要有兩個目的。首先是關於<FF8>的，我覺得MS的FF VIII研究班的確十分有用。其實於你們的攻略第二回出版前我已打至田田田的城，可是除田田外其他角色均未達Level 100，更無一人有最強武器，GF更不用說是沒有集齊，魔法的收集量更是糟糕......。後來看了MS君的資料，其中最有用的莫過於那兩個最近天堂及地獄的島，都是因這兩個島我才有耐力將全員升至Level 100，而且更收集了很多強力魔法，又收集了很多有用的Hem，才看到田田田持有Lionheart時發動那指很很厲害的絕招。但可惜第2回時並沒有清楚說明取得GF的方法，害我和那條田田田連續大戰19回......。我覺得這類補充資料真的很實用，希望日後你們的攻略也多遁這方向發展。

以下有數個問題，希望Ms君賜教。

1) Rinoa為什麼是跟媽媽姓的呢？我起初以為她其實是田田的女兒，但結局又好像沒有交代。

2) 其實魔女是什麼來的呢！既然和血緣無關，為什麼田田來得魔女之力前和自己是魔女，但田田又不知道呢？

3) 最後8隻解開封印的怪獸中我只找到6隻，連你提及的Omega後還欠一隻，可不可給我一點關於水門地點及畫室謎題的題示呢？

4) 可不可以告訴我FF8 Soundtrack Special pack內有什麼特別的東西？

5) FF8中我最喜歡RINOA，喜歡她人長的又漂亮，對小動物又有愛心，及那種愛自由的性格。不知可不可以用這信當投票表格呢？(沒有抽獎也不要緊)

說完FF8了，到了第二個目的。在看了96期GAME ECHO後，很希望寫下數句說話。成為你們GPM的讀者，已有好一段日子了，大概是從你們紅色書背時開始吧！一直也購買遊戲雜誌的原因，是希望從其中的介紹選擇出適合自己玩的遊戲來玩，或是解決我無法解決的謎題，或是發現自己從沒有發現的秘密。其實我也喜歡找出遊戲作者的意思，但也許我腦袋不靈，往往也不能發現隱藏的秘密，這往往就是GPM發揮最大功用的時候。如果根本無法發現秘密，絕對比看書才發現更沒趣味，更浪費遊戲作者的心意吧！

我一直也只是以讀者身份購買GPM，對於你們遊戲雜誌甲的鬥爭或難處是一無所知的。我只希望GPM能做好本身，繼續充實內容，介紹更多好遊戲，我很認同米奇君說以最快速度將最好的介紹給大家的理念，這不正是廣大讀者所期待的嗎？凡事也會有波折和困難的，就如侍個遊戲也有難題等家衝破，請米奇君及各位編輯繼續努力，相信有很多像我這樣的讀者支持你們的。

希望日後還有機會跟你們通訊吧！

祝工作愉快

NAOMI AMANO

16.3.99

MS的回覆：

首先很多謝你的讚賞，在製作《F.F.8》攻略第二回時，筆者估計讀者們的進度已到達Disc 3，所以為了合乎讀者們的要求，便第一時間將最有用的秘密刊出，希望能立時協助你們。

1) 因為在遊戲的世界中，並沒有強制子女跟父親性的，所以跟母親性也不為奇，雖然其母親是Laguna以前所喜愛的女性，但是因為祖莉亞等不到Laguna回到Dealing City，而那時卡維又時常在身邊照顧她，因此二人便結合。

## 優秀作品：

晶晶　22　女

短評：好像沒有之前的作品那麼優秀，水準略微滑落了，SQUALL及RINOA的口和鼻都不太好看，在上色方面依然保持到一定的水準，要加油啊！

## COSPLAY遊園地



陳星 女

扮演人物：CHRIS

## 新欄目！！

### COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢? 這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

## 新人事新作風！！

### GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(唯鉛筆及原子筆畫恕不接受)

### 這是你們的「編輯 TOUCH！」

「編輯TOUCH！」已登了不少期了，很多謝讀者們一直以來的支持。讀者們可以在這　跟編輯們作一個交流，問一問他們日常做甚什麼呀？喜歡些什麼？也可以對來信的讀者作出一些回應的啊，有興趣的話便寄信來吧！

## 鈴奈想搞事

想起以前的《遊戲誌》有一個「無責任讀者擂台」，可以讓讀者們在那　發表一些對遊戲的意見，近來又發覺不少讀者也希望重開擂台，不過這一次的形式便略有不同，由你們來信，我找編輯們來回應你們，題材主要都是圍繞着遊戲界中發生的事物，來信支持一下吧！



優秀作品：




MINAI 20
短評：利用了文字作為背景換來不俗的效果，雖然每一個角色都繪得很好，不過比較像女孩子，而一讀便是上色十分平均。

2)在傳說中有一個創造主叫做哈爾(田田田)，他製造人類，並將自己的力量分給其他人，那些人就是魔女了，不過魔女的人數並不多，至於Edea早就在年幼時已繼承了前任魔女的力量，所以她當然知道自己是魔女，但後來再繼承人了Artemisia的力量，即是說Edea繼承了兩個魔女的力量，所以Edea並不是在繼承魔女之前已知道自己是魔女。

3)看看今期的攻略就知。

4)在Special pack中，有一本介紹《F.F.8》Soundtrack的書贈送，而且有很多精美的圖片。

5)當然可以！歡迎你的參加！

最後很多謝你的支持！！

及筆者的攻略呢？

深田公仔的回覆：

很開心喱！想不到我的欄目真的有一會看的啊，日後我一定會更加努力的去做好「口袋女的戰爭」，希望你繼續支持。

G.P.玲奈的回覆：

首先，你遲來一步了，因為《98》的秘技我們都知道了，不過也多謝你這麼熱心「舉報」，不過下一次有秘技寄到秘技工場吧。得知你參加了《拳后》大賽之後，在此向你打氣，希望你能突圍而出吧！對了，現在就連你也喜歡了《月華》這遊戲嗎？

## 新炮灰

Dearest非洲先生：

Hello！又係我呀，亦都係GPM and G+啲長期讀者，希望可以早D刊登我呢封信Thank！

我響No.97期見到你製作《Athena Awakening from the ordinary life》啲攻略，好詳細呢，而且仲有好多圖片同人物介紹，話時話，點解Sie Kensou自己love Asamiya Athena(我自己)又唔敢向佢表白呢？況且又響Athena面前傻起上黎來好得意萬一佢有危難，Kensou會去英雄救美架！真係唔話佢地浪漫都唔得！

其實牛好likely呢隻Game，因為我都係《KOF》嘅Fans呢！

只不過Athena好難爆Maximum咪對付Rugal呢！

以下比怪傑先生：

響No.97期見到你製作《後夜祭》嘅攻略，你又好似山寺良牙先生買攻略本咪copy佢？下期會唔會製作你嘅爆機流程？

以下比深田公仔小姐：

Well，響No.97期你製作「口袋女的戰爭」呢一part響NGP見到嘅草薙京同八神庵好抵死，SNK仲有「無線用咪對打嘅！」真係好似GB咁，響《心跳Drama No.3》個兩個係兩個隱藏人物就會出現。

仲有一件令我開心嘅事，我今年報凉名參加《KOF》大賽，仲寄凉入場券比我添，好呀！

祝你地有覺好嘛zzz！

GPM and G+銷量暴升！

From Sie Kensou嘅女友又係愛上咗《KOF》同《月華之劍士》嘅Asamiya Athena敬上
29/3/99

非洲的回覆：

攻略做得好不好真的很難界定的，不過我覺得還是在字數方面比較少了一點，而且因為版位的問題，所以不能在一期次內完成攻略是比較遺憾的。很高興你的來信，日後在再做攻略的時候我會努力的了。

拳崇這一個傢伙嘛，男孩子向人表白時要配合天地人這三個條件才可以成功，雖然他都有了，但卻欠缺了運氣，性格上他跟我差不多吧...

怪傑的回覆：

我們是不會照抄攻略本的，再者大家都是製作同一個遊戲的攻略，當然形式和其中的資料都會有相似的地方，對了，你喜不喜歡遊戲

## 狂

MS：

你好嗎？很快我就要中考了...願主保佑我——啊門！

新年期間，我又染上了《櫻大戰2》病毒，因為我拼了老(？)命地研究《櫻大戰2－帝國俱樂部》，目的是讓我心愛的利尼擔當"特別公演"的女主角，但是無論我試了多少次找了利尼多少次...都不能讓利尼當女主角....我實在是對不起利尼！！嗚～～所以我想MS你教我，去哪裡找到利尼，去到又選哪項，才能令利尼擔當女主角......拜托，一定要教教無能的我啊！如果不是，我這一些都不能利尼當女主角啊～～嗚～～謝謝！

山寺良牙：

你好！

啊～～等了很久，很久...終於等到良牙你及ABO共同製作的《Virtual Doll's》了！像這些那麼優秀的增刊，從香港運到我們這里架運送真是慢得們只蝸牛一樣.....不過總算到了我的手中！(笑)看到《櫻大戰》系列時，我三日三夜睡不著～～因為我最愛的利尼實在是大～～可愛啦！穿著泳衣輕解頭髮，紅著臉地帶著微笑......呵，呵...還有紅蘭、織姬、完奈由里及楓等人.....我幾乎變成一個廢人了.....(利尼只是剛剛出場，我就

優秀作品：

27thJuly1998
Illustrated by SM.YEE

SM.YEE
短評：腰部長了一點，前額的頭髮過厚，在繪畫手部的時候十分仔細，草薙京看似十分疲累，而沒有背景使畫面有一種悠然的感覺，十分舒服。

優秀作品：

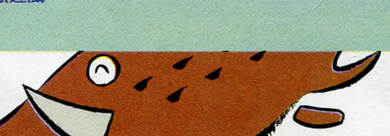


魷魚 18 女
短評：在曙光初露之下的SQUALL似乎比較污糟了，前方的羽毛很有動感，如果能夠注意一下光源的位置，便會更好了。

刊登作品：



劉順欣 18 女
短評：《PRINCESS MAKER》嗎？蠟筆的作品缺點多數都會是因鉛筆痕，如果擦不好在上了色之後是會很明顯的，試用2B來起稿吧。



## 刊登作品：

雷臻　　15　　男

短評：三種不同的感覺，草薙京及真吾都畫得不錯，要留意便是八神的外套好像比較長了，而衫是修身的，如改掉這些地方後，會是不錯的作品。

已經廢成這樣.....可想而知《櫻大戰3》出時，我會廢成怎樣...)

看著這麼可愛的利尼，令我情不自禁地努力去研究利尼的“迷你Game”...經過七日七夜不眠不休(假的！)終於，我成功在利尼的“迷你Game”中，得到最高分！同時也得到了利尼的照片！

啊～！我已經看到在電視機前..電視上的照片與《VD》上的照片有一點點不同...就是，書上的較豐滿(呵...)電視上的較纖瘦，不過兩種我都那麼喜歡啊！(笑)還有，櫻及艾麗絲的“迷你Game”也得到了照片其他的就...良牙！！你可否教我玩其他“迷你Game”呢？我玩了很久，都得不到其他5人的照片啊...(真水皮！)

另外，還在《VD》中了解了很多聲優，也知道了日高田田子，蘭場友惠及大谷育江三位我很喜歡的聲優都配過很多遊戲的人物，未知良牙可否介紹一下未場友惠及大谷育江呢？(期待...)多謝！

GP玲奈：

蝦佬！(Hello！)

今次來信有一個重大陰謀(？)我想問一下玲奈你：

Q1.玲奈你最喜歡的遊戲商是不是SEGA呢？

Q2.如果你去日本，第一個地方想去哪里玩或參觀？

Q3.去日本回來時，會不會給各編輯帶手信？

嗯...暫時問這些...一定要回答啊！因為這些問題與我畫的“五格”有很大關系啊！拜托了！另外，這信紙是我設計的信紙中，自己最喜歡的一張，希望玲奈也喜歡！(笑！)Bye～！

PS：Well～我是一個只會麻煩別人的人...我是一個很愛CHRIS和利尼的人...

我是一個無聊的人...？

B.C.S.丹

99.3.11

MS的回覆：

原來你再次中了《櫻大戰》的毒，真的辛苦你了！你所說的問題是否SS版《櫻大戰帝擊GRAPH》？由於筆者未曾有空嘗試，暫時不能答覆你！SORRY！不過若是研究到令利尼當主角的方法，一定第一時間說給你聽的，我們約定吧！

發着FF和櫻大戰美夢的MS上

山寺良牙的回覆：

首先很多謝你的來信，因為搬運的問題以致書刊到達的時間延誤了，在此致歉。不過由於趕稿的關係，所以未能抽身提供聲優的資料，在下一次補回給你吧！再見。

G.P.玲奈的回覆：

最喜歡的廠商嘛...可以說是SEGA的了，因為她推出的遊戲我很多都喜歡，最緊要有一部DC嘛。如果到日本第一個地方將會到富士山山頂，在那學「黎形」般大叫幾聲。手信一定會買，但至於送不送便看本小姐到時的心情了(找死嗎？)。相信你會利用這一些資料來完成你那未完的五格了，對嗎？期待你下一次的來信啊。

## 刊登作品：

ADORA　　22

短評：頭髮真的像瀑布一般，如果在構圖時，於左上角的地方加上一些字會比較美觀，最好便是直度的中文字，在處理背景的白色時比較馬虎。

## 改筆名

「Congratulation？？？」(自書個陣恭喜自己的說話)

首先多謝你抽中我封信(如果信多的話)

Hello！玲奈姐姐(如果你是女仔而又大過我的話)這是我第一次(寫信給女仔和雜誌)閒來無事，咪去信講下野囉！係啦，你鍾意的咩「驚」架？我就幾鍾意，RAC「驚」啦！係GPM之中，邊位玩RAC「驚」至耍家啊？

「鎖你」！這裡唔係黑手地點←(錯誤示範，正確詞組應該係「頭」)我唔應該問咁多問題！講番正經野先啦！以前我父母並不很贊我打機(依家都仲有不少少)記得細個個陣放學成日走去同學屋企玩紅白機街霸，結果番屋企梗係俾人罵啦！依家大個咗(都未算好大個)，學習忙咗，打機自然少咗，不過都會搵時間間中玩下，家陣最鍾意嘅「驚」就係ARMORED CORE系列，其次就係GT METAL GERA和Po Po Ro系列啦，GPM入邊有冇AC系列嘅同好啊？勁唔勁架？我好難搵到人同我玩哩隻「驚」啊！我係第一集發現五處有野拎，附凉攻略中的三處外，係第二關開始喺身後和空氣淨化廠的頂部通道中都有肩部武器攞。喂！都幫你霸凉唔少版位了喎！係咁多先，下次再傾，的言語若有冒犯姑娘的話，懇請姑娘勿見怪，嗯！多保重！(突然間咁正氣嘅？！)

PS八下啫，你嘅髮型是否真如漫畫中一樣，有條辮架？

PPS我未有筆名，可否幫我諗一個？唔該啊？拜托晒！(當你應承)

PPPS九龍城龍X商場2F有間正版舖DC只售1900元(連手掣、火牛、VMS、通訊線原裝GAME一隻加主機一部)比市面＄2200～＄2500要平好多(唔係幫佢賣廣告喎)，希望可以幫到你少少啦！

？？？上(？？？代表筆名)

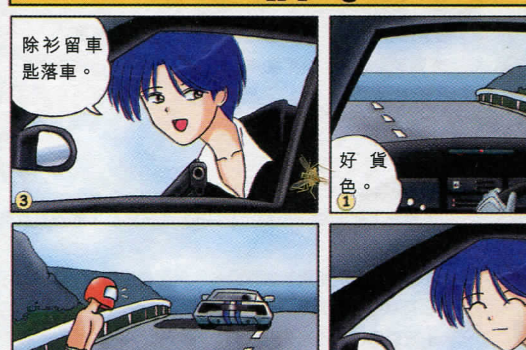
AD1999.3.28

G.P.玲奈的回覆：

暫時叫你做「驚」啦，因為你的來信中經常都括著個驚字。

以前打機時，父母真的不太喜歡的，但是時代都不同了，似乎父母也覺得打機也不是一件什麼壞事，所以也漸漸接受了，只要不沉迷便可以的了。RAC GAME家陣當然係阿怪傑啦，《ARMORED CORE》說要強的便是HAJIME少尉及神之黃昏了，不過他們都是《HYPER PC PLAYER》的，在《遊戲誌》中便是非洲吧(因為只有他玩)。

髮型我經常都會改的，女孩子要形象百變啊。不過超音潛艇畫的那個髮型我也很喜歡。




米田大醉





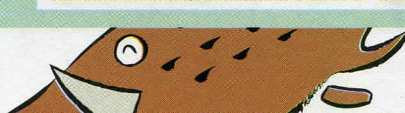















黑手有事相求

為了要迎合《遊戲誌》100期的改革，黑手這一個欄也要作出一點的改變，在此希望各位兄弟姊姊能夠「幫拖」作一個新名給黑手這一個欄，在來信的時候順手作個名便可以的了，黑手將致萬分感謝。

MIB
THE BLACK HAND BEHIND US幕後黑手兄：

小弟初看貴刊，請黑手兄指點謎津！

1.GPM會否為PS版的《LUNAR 2~ETERNAL BLUE~》作攻略？

2.GPM又會否為《DIGIMON WORLD》作攻略？

3.小弟有好多FRIEND都話PS的《R4》乜乜好，乜乜好，又話《R4》好玩過《GT》，但相反小弟則認為《R4》雖然畫面華麗，但揸車真實感方面始終唔係《GT》嗰皮，黑手兄又有何高見？

4.假若PS 2推出後，PS會否好像SS般，遊戲推出數目大減？因小弟本為SS機主，為了DC的推出而剛買了PS不久，現在又說推出PS 2，小弟...唉！

5.想請問聲《TOMY CAR TOWN創作室》大概是玩什麼的？

6.黑手兄認為小弟應等待買《電車GO！2》還是立即買《19時03分上野發夜光列車》？因小弟一直只玩正版，沒有太多金錢買GAME，又不想買錯正GAME而掉在家　，請黑手兄做引路明燈！

7.請問黑手兄家　有冇PC，有的話，你的PC規格是怎樣？

8.黑手兄有否玩過《STARCRAFT~BLOOD WAR》？(PC GAME) 那真是一隻正GAME啊！

9. GPM會否為《FF VIII》的DISC 3&4推出「公式攻略本」或在GPM上作出攻略？

10.小弟認為《FF VIII》不失為一隻好GAME，而小弟到目前為止，已因為達到某些條件而重玩了5~6次，黑手兄有否同樣地遇到「毒手」？

11.黑手兄認為小弟的文筆值多少分？(字體在內)

祝GPM(越嚟越好賣)

初哥仔SZUALL上

初哥仔SZUALL：

1.因為遊戲跟SS版的一樣，所以不會再作攻略的。

2.這遊戲應該不會作攻略了，因為已出了一段時間了。

3.《GT》在汽車零件方面的話是比《R4》的專業，至於實感嘛，我覺得差不多。

4.如果未有PS的話，可以待PS 2的，因它可以對下兼容PS的遊戲，但要看你能否受得住期間推出的遊戲。

5.於97期62頁會有遊戲的介紹。

6.怎樣說《電車GO！2》也是比《19時》要好，而且《電車GO！2》已推出了。

7.黑手家中很落後，是沒有PC的。

8.黑手在朋友家中玩過這遊戲，真的很正，但我不太會玩。

9.暫時仍未知道會否出攻略本，但在《遊戲誌》中會有遊戲的攻略。

10.幸好沒有遭這遊戲的毒手，因為我沒有玩...

11.70分，因為字體端正。

幕後黑手覆

Anti-SEGA
To Mr Black Hand：

本人是PS機主，有以下問題請教你

1.《FINAL FASTASY 7》和《8》的Sound Crack購買地點？

2.《F.F.8》美版發售日？

3.POCKET STATION現在的通賣價？

4.為甚麼使用金手指是侵犯版權？

James上

James：

1.信×中心一定有的，比心機找一找吧！

2.是會有的，不過未知正確日期，聽說會有西班牙、法國等這一些版本的。

3.大約港幣450~600

4.因為在未得開發者或生產商的認可下擅自更改遊戲的程式，是不合法的。



幕後黑手覆

字典機
致幕後黑手：

本人有些問題希望你解答：

1.請你替我翻譯下列文字，行嗎？

「牧牛は歩を進め、やがて羊が頂天に達すだろう。スコルピウスの針は垂れるが、そのとき、クロウは示すべき數を告げているだろう。汝あふるる英知をもって右皿にクロウの告げる數を示せ。汝左皿の上に乗りて応答となす」

2.請問PS的《WINNING ELEVEN 3~FIANL VERSION~》有何方法可更改隱藏球隊隊員姓名？(在OPTION中也找不到隱藏球隊。)

祝身體健康



張上

張：

1.那段日文的意思大概是這樣的：「牧牛前行，羊兒最後終會到達頂天的。當スコルピウス的針被垂下來的時候，クロウ就會把要展露出來的數字告訴你。你要滿懷智慧，向右盤展露クロウ告訴你的數字。你要站在左盤之上回答啊。」

2.隱藏隊球員的名字是不可以改的。



幕後黑手覆

出機

Hello！幕後黑手，我是Jacky啊！很多謝上次你幫我解答問題！！THANK YOU ！！！所以今次我想問一些關於NGPC (Neo Geo Pocket Colour) 的嘢，希望黑手能夠幫我好嗎？

1.現在香港坊間一部NGPC和一個game (KOF R-2) 賣多少錢？

2.黑手覺得NGPC是一部怎麼樣的手提遊戲機。

3.請問KOF R-1在NGP的里面的移植度有幾高？

4.你為NGPC會是一部出色的遊戲機嗎？

5.但在87期中說NGP太輕，方向鍵會很易壞，有鬼影那麼上面說的，在出Colour時這些問題會消失嗎？

6.NGPC和GB，黑手會選擇那一部？(一定要選)

最後希望黑手：新年進步

「兔」氣揚眉

Jacky上
3.15.99

Jacky：

1.700元左右啦。

2.色彩上已不錯，但仍不及GB，不過它推出的遊戲也有一定的吸引力。

3.遊戲可以說是重新製作過的，但街機版做到的連續技，有些也可以在這裏用到。

4.我覺得已經不俗。

5.我覺得除了「鬼影」方面改善了之外，其他的地方也沒有太大的改進。

6.我會選買GAMEBOY。

幕後黑手覆

## 越南戰役

### 靚仔黑手先生：

你好！小弟第一次來信，請你多指數。
1.SS會唔會出拳皇98如果會，幾時出。
2.PS拳皇98幾時出，如果出了會不會100%移植。
3.出了拳皇98；今年會不會出拳皇99。
4.PS今年有乜勁作。
5.SS幾時會被淘汰！
6.PS幾時會出新機。
7.PS今年會不會出機械人射擊呢？
8.街機《越南戰役2》會不會移植到SS或PS！
9.怎樣的PS主機才是行貨。
10.SS或PS會唔會出經典遊戲格鬥四人組3呢？如果會幾時。
11.黑手先生最喜歡玩什麼RPG遊戲？
12.街機拳皇98可不可以使用最後BOSS，如可以的話請列明方法。
13.PS今年有乜ACT、SLG、FLG遊戲好玩。
14.SFC幽遊白書特別板有乜秘技。
15.PS最受歡迎是甚麼遊戲？
祝：更上一層樓！
步步高升！
我的字值幾分，100分滿分。Thank you。

菜寶雞，八神包青峰哥上

### 菜寶雞，八神包青峰哥

1.相信SS的《98》是不會出現的了。
2.遊戲已經推出了，KOTARO說這遊戲是移植度最高的作品。
3.已公佈會有《拳王》系列的續篇了。
4.最少會有《聖劍傳說》、《DQ VII》及《G GENERATION 0》
5.老實說現在SS已變得不重要。
6.已公佈了新機的規格了，以及一些機能，不過推出期仍未定。
7.什麼是機械人射擊，《機戰》的便不會有的了，而之後跟機械人有的的便會有《MACROSS》及《MEGA BOOST》
8.《越南戰役2》我會不知道是什麼，是《METAL SLUG 2》嗎？如果是的話，便未有公佈了。
9.基本上未被改過的都是行貨機。
10.有這樣的遊戲嗎？黑手只知道有《格鬥三人組》。
11.黑手是《聖劍》迷來的，YOU SEE？
12.街機版是不可以使用到RUGAL的。
13.《東京魔人學園》、《私立 2》及《JOJO》都是值得期待的遊戲。
14.最初便可使用POWER UP角色　　開始了遊戲之後，在見到「YUYU HAKUSHO」時輸入「B、A、B、Y、B、A、B、Y」，在選人時在幻海、藏馬或戶愚呂(弟)按着L或R來決定便可以。
桑原的次元刀　　在跟樹對戰時，在進入了亞空間後按B便可以使用到次元刀。
觀看ENDING　　在見到「YUYU HAKUSHO」時連打「L及R」便可以看到各個爆機畫面。
飛影的POWER UP　　在對着幻海或武威時，當邪王炎殺黑龍波被反彈之後，選擇防禦便可以吸收到邪王炎殺黑龍波的力量了。
15.現在不用多說便是《FF VIII》啦。

幕後黑手覆

## 打劫

### To黑手大人：

本人有幾條難題請教，麻煩你了！
1.本人看見某商店售賣的DC是＄1480，認為信不信得過呢？
2.大人覺得現在最Top的PS Game是甚麼呢？(除FF VIII)
3.請問Playstation有沒有推一隻名為《ROUD GULLIT STRIKER》的育成足球呢？
4.如果有可否送隻給我呢？(Thank you, Thank you.....)
5.請問大人最喜歡的本港女明星是誰呢？
6.請問BIO HAZAD 3大概會在那時推出呢？
7.DC和PS2的機能邪個強勁呢？
8.我的字有多少分呢？
祝GPM一本億利
心想事成

足球王子上

### 足球王子：

1.最好先問清楚，可能是淨機1480，而另外還要買火牛等這些東西。
2.黑手認為是《BIOHAZARD 2》
3/4.好像沒有見過這遊戲。
5.一定要選的話便是葉德間。
6.公佈了會在PS 2上推出，但日期未定。
7.新科技產品PS 2當然是比較強啦。
8.40分。



幕後黑手覆

## 獨孤九劍

### 黑手先生：

本人多次寫信給你，但衰懶鬼，望能一擊即中，好了結多年心願。
1.本人於31號報攤取書，但貴刊經常遲到一、兩日，望能改善。
2.《SONIC ADVENTURE》有幾多個章？
3.《浪漫2》裡的Z小劍可用什麼招練出來？
4.《莎木》有咩好？
5.乜POS嘅畫面靚得過VMS咩？
6.PS用盡機能隻GT 2咁勁，若DC又用盡機能D GAME又會點呢？
7.貴刊出嗰FF VII公式攻略本內容差、資料少、地圖不詳盡有頭無尾，價格高，而且有兩個封面又不過和，引致小的80大洋付諸流水。
祝工作愉快

孤獨的遊戲機上

### 孤獨的遊戲機：

1.對不起呀，我們會注意這一個問題的了。
2.遊戲一共有10版。
3.你所指的Z小劍是什麼來的？
4.系統及世界觀夠新鮮，也是這遊戲的賣點。
5.POS的畫面是會比VMS靚的。
6.喂，你這樣問真的很難估計到的。
7.兩個封面及內容的問題，都不是我們的主意，因為我們只是負責翻譯的，而我們也很希望可以一次過推出遊戲的全攻略。

幕後黑手覆



# 遊戲誌100期問卷調查 讀者意見全面睇

《遊戲誌》為迎接100期紀念號而舉辦的「100期問卷大抽獎」經過兩期收集之後經已圓滿結束。今次問卷調查的結果出乎意料之外的好。真的，真的出乎意料之外。大家可能很關心抽獎結果，看自己能否抽到Dreamcast等豐富獎品，不過那結果要到下期才可以公布。對我們一班編輯來說，最關心的是自己負責的專欄是否得到大家的認同，得到支持的話當然值得高興，得不到支持的話也要探討一下為甚麼不受歡迎，從而得到改善。

雖然正式的調查結果要等到行政部的同事輸入電腦之後才知道(真有輸入的啊！)，不過從讀者提供的小意見中我們也可大略看到讀者的傾向。現在就讓米奇對部分讀者提出的意見作一回應吧。

## 最多讀者的心聲——減價&周刊化

調低售價，多送海報、POSTCARD等(除VCD外)〈LI KIT YUNG／15歲〉
價錢太貴，或許試試出單周刊，UPDATE啲！大約每期$20也值。〈陳俊華／16歲〉
價錢略減，多些可愛卡通，不要整頁都是字。封面選用得很好。〈陳英權／15歲〉

價錢是最多人談論的話題，事實上，售價便宜一點，能得到讀者支持的本錢也多一點。對《遊戲誌》的編輯來說，降低售價是幾乎每次談論改革時必會提到的事情，與此同時，周刊化也是大家談論的話題。當然，最理想的是在周刊化的同時將售價調低。不過對《遊戲誌》來說，我們遇上了別的雜誌可能不會遇上的問題——我們公司已有一本遊戲周刊《遊樂誌》了。假如《遊戲誌》要周刊化，絕不可以跟現在的遊戲周刊一般，事實上，現在《遊樂誌》不是跟別的遊戲周刊的風格很不相同嗎？《遊戲誌》要周刊化也一樣，米奇希望即使是周刊化也能保留《遊戲誌》固有的攻略詳盡深入、資料全面，不過，要做到這樣，一方面頁數不能像現在一般周刊一樣只得7-80頁，而人手就要比現在的周刊編制起碼多1/3。在日本，著名的遊戲周刊《FAMI通》的編制是分為A、B兩組，每組負責一個星期的內容，對該刊的編輯來說，可以說是以雙周刊的形式來工作，這才有足夠時間做出那麼詳盡的專題報道。

人手增加、頁數減幅不大，甚至我們會要求自己盡量保留部分別冊附錄，這令到減價變得困難。不減點甚麼內容而只要求減價是不切實際的，《遊戲誌》內容中有多少部分是多餘的、不受歡迎的，是我們今次問卷調查中想知道的，知道了之後，我們或許就可以找到一個應走的方向來決定《遊戲誌》的未來。

## 同一屋簷下的誤解

《遊戲誌》和《遊樂誌》的攻略太多是相同的！！應分散資源。〈MICHAEL CHRUNG YM.／19歲〉

部分讀者覺得《遊戲誌》和《遊樂誌》很相似，但編輯部的同事卻不太贊同。事實上，兩雜誌的編輯部是在不同的樓層的，兩雜誌下期要出些甚麼內容我們都互不知道，攻略相同可能是由於那些遊戲都是當時最受注目的遊戲。

可能你會認為即然我們已有一本雜誌報道過那遊戲的消息，那又何必在另一本雜誌多做一次。首先，兩本雜誌是完全獨立自負盈虧的，為了爭取銷路，雙方面都得將他們認為當時最受大眾注目的內容放在雜誌內。此外，也不是我們完全認同對方對同一遊戲的處理手法的，這就是每本雜誌的風格。倒過來說，我們覺得絕大多數攻略是不同的。

## 對新專欄的意見

加一個格價專欄和對一些新GAME或週邊給予一個合理價格，免得炒價。〈關嘉輝／18歲〉

我們曾考慮過加入這樣的欄目，不過由於香港遊戲的售價是自由浮動的，而且變得很快，以《遊戲誌》這本雙周刊而言，很難追得上瞬息萬變的市場，況且，每一個地區每一間店舖的售價都有差距，不能一見別人賣貴一點就說是炒賣。

《遊戲誌》對每隻遊戲都有刊出日圓售價，PlayStation行貨更有正式的港幣售價，大家可以以當時的日圓匯價和市場的供求來衡量自己是否負擔得來。

多些日本裏最UP DATE的玩意〈關偉健／13歲〉

我們已很努力地搜尋日本新興的玩意為大家介紹，而我們搜尋的方向，主要是集中在喜歡遊戲的人也喜歡的玩意上。我想，這樣的專欄加在改革後的《PLAYERS ZONE》內是最好不過的了。

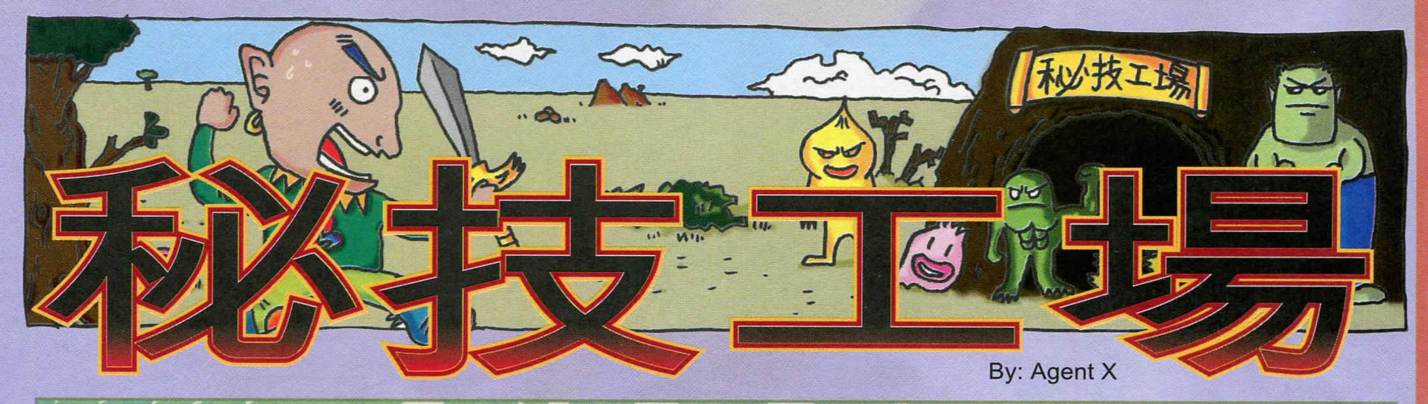
加上RPG小說式故事〈CHU WAI WING／25歲〉

其實《遊戲誌》在最早期也曾經刊載過像《POLICENUTS》和《野野村醫院的人們》這兩個遊戲小說。可是很慚愧，由於工作愈來愈繁重的關係，最後也把它們擱在一旁。其實遊戲小說是種很有意思的欄目，因為一些在遊戲中難以表達清楚的作者的內心世界可以透過小說表達出來，令讀者更了解遊戲世界裏的因由。米奇也在追看《ATHNA》的小說哩。我想，如果要再次開遊戲小說的欄目，一定要找個對遊戲很有認識的翻譯來負責才可以。

## 不如搞個FAN CLUB

1.舉辦更多比賽2.創辦「GAME友」會，使GAME友更容易結織些有共同打機興趣的朋友〈吳凌峰／15歲〉
可否搞個GAME PLAYER CLUB呢？〈馬文傑／16歲〉

這是一個很好的建議，一來可以集合一班支持者，二來可以從大家的交流中得到對我們雜誌的意見，我想如果在資源許可下是可以的，不過也要找多些遊戲生產商支持，搞搞試玩大會及購物優惠，那才是一個「有謂」的FAN CLUB啊。




# 秘技工場

By: Agent X

## 二級勁料 13位隱藏人物

遊戲：THE KING OF FIGHTER' 98 DREAM MATCH NEVER ENDS
機種：PlayStation





相信喜歡《THE KING OF FIGHTER' 98 DREAM MATCH NEVER ENDS》的朋友都會知道，在業務用版本中除了38位基本角色之外，還有12位隱藏角色予玩者使用。現在，大家將同樣可以於PlayStation版中使用那12位角色之餘，更可以使用最終BOSS－「RUGAL(裏)」。至於使用方法，大家只要根據下圖所示，將浮標移到指定人物上，然後按著L鍵不放來選擇人物。


■將浮標移到指定人物上，然後按著L鍵不放來決定。


■最終BOSS－「RUGAL(裏)」。


TERRY BOGARD(裏)
以《REAL BOUT餓狼傳説2》為藍本，技及平衡均有所不同。


BILLY KANE(裏)
以《REAL BOUT餓狼傳説2》為藍本，在增加了「雀落」及「SALAMANDER STREAM」之餘，卻沒有了「旋圓殺棍」。


ANDY BOGARD(裏)
以《REAL BOUT餓狼傳説2》為藍本，「飛翔拳」的飛行距離有所增加。


JOE HIGASHI(裏)
以《K.O.F.94》為藍本，「HURRICANE UPPER」會達到畫面頂端。


不知火　舞(裏)
以《REAL BOUT餓狼傳説2》為藍本，可使出「小夜千鳥」及「花嵐」。


草薙　京(裏)
以《K.O.F.95》為藍本，可使出「朧車」及「琴月」，但刪除了「無式」。


乾枯大地之社
技名完全改變，而「哽大地」的內容亦有不同。


荒狂電光的SHERMIE
技名完全改變，而「雷神之杖」的內容亦有不同。


控火之CHRIS
技名完全改變，而「咬四肢之炎」的內容亦有不同。


RYO SAKAZAKI(裏)
以《K.O.F.95》為藍本，而「虎煌拳」更可達到畫面的盡頭。


ROBERT CARCIA(裏)
以《K.O.F.95》為藍本，而「龍擊拳」更可達到畫面的盡頭。


YURI SAKAZAKI(裏)
以《K.O.F.95》為藍本，而整體能力亦有所增加。


RUGAL(裏)
最終BOSS形態、超強的人物。

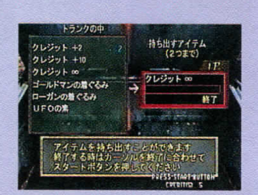
## 一級猛料 使用上集主角－THOMAS ROGAN

遊戲：THE HOUSE OF THE DEAD 2
機種：Dreamcast



大家若想於「ORIGINAL MODE」中使用《THE HOUSE OF THE DEAD》的男主角－THOMAS ROGAN的話，便要在「PLAYER RANKING」中取得第一。當進入「ORIGINAL MODE」的「TORANKU」後，玩者便選擇「RO-GANNO著GURUMI」一項。這樣，玩者便可以選擇使用THOMAS ROGAN了。


■在「RANKING」中取得第一。


■在「TORANKU」中選擇配備這件ITEM。


■THOMAS ROGAN出場了！！

另外，玩者若將「TRAINING MODE」完成的話，便會獲得「一擊之彈」。之後，玩者就可以於「ORIGINAL MODE」中裝備這ITEM，而且無論玩者擊中任何部份，敵人均會立即被擊倒！



## 一級猛料 使用最終BOSS－FINAL VALGAS

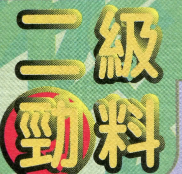
遊戲：POWER STONE
機種：Dreamcast



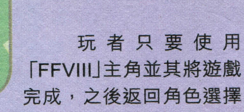


在「ARCADE MODE」中，玩者只要使用「VALGAS」來進行遊戲，並且於no continue的情況下將遊戲完成。當玩者將遊戲紀錄，並再次進入遊戲時，便可以使用遊戲中的最終BOSS－「FINAL VALGAS」。雖然這隻怪物的移動力近乎零，不過其攻擊力卻是……。


■「FINAL VALGAS」。

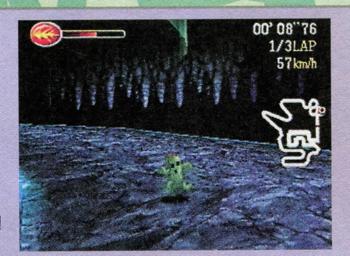


## 使用隱藏人物



遊戲：CHOCOBO RACING～往幻界之道～
機種：PlayStation
提供：馮智堅

玩者只要使用「FFVIII」主角並其將遊戲完成，之後返回角色選擇畫面，然後移到「FFVIII」主角上。之後，玩者只要根據下表的輸入方法來決定的話，便可以使用另外8位隱藏角色了：



■仙人掌？！



| 隱藏角色 | 輸入方法 |
|---|---|
| 坦克 | L1 |
| MOOBA | L2 |
| FFVII 主角 | R1 |
| 仙人掌 | R2 |
| AYA 警車 | L1+L2 |
| 初代陸行鳥 | R1+R2 |
| 飛艇 | L1+R1 |
| JACK | L2+R2 |

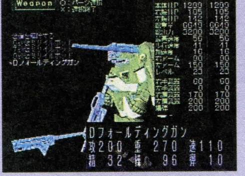
## 製作最強機體！

遊戲：裝甲騎兵VOTOMS LIGHTNING SLASH
機種：PlayStation

玩者首先要利用2P手掣，然後同按2P手掣的「SECLECT、START、○、×、□、△」來起動遊戲。之後，當畫面「TAKARA」LOGO出現前發出了一聲音效的話，便表示玩者已經成功！這樣，玩者便選擇「STORY MODE」中，並且進入工場內，便發現玩者已經可隨意為機體配置任何的裝備。



■「TAKARA」LOGO出現前會有一段音效。

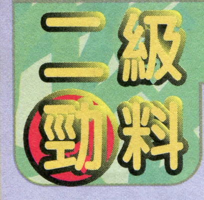


■超強的裝備！



此外，若玩者想在「STORY MODE」以外模式使用此秘技的話，就必須跟隨以下步驟：

1.首先進入「STORY MODE」中，並輸入「MOtsuTOMOtsuTO」作為主角名字；
2.在「STORY MODE」的第一場戰鬥中敗陣；
3.將A.T.名及RINRU名分別改為「VS MO-DO等DEERABERU」及「AT GA增ERUTOIINA！」，然後將遊戲紀錄；
4. 關掉PlayStation，然後同按2P手掣的「SECLECT、START、○、×、□、△」再次起動遊戲；
5.之後，玩者便可以選擇「STORY MODE」以外的模式，進入後再將3.的紀錄讀出便可。

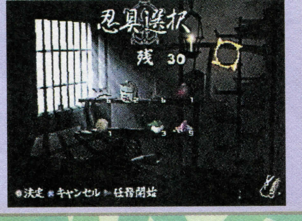


## 增加攜帶及忍具數目

遊戲：立體忍者活劇 天誅 忍 凱旋
機種：PlayStation

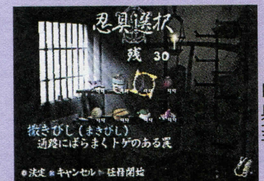


在忍具選擇畫面中，玩者首先按著△鍵不放，然後順序輸入：「L1、R1、↑、→、↓、←」。成功的話，則本來可以攜帶最多15件忍具的規定，會變為30件忍具。這樣，玩者便可以攜帶更多的忍具出戰了。



■可攜最多30件忍具？！

另外，同樣在忍具選擇畫面中，玩者首先按著△鍵不放，然後順序輸入：「L1、R1、↑、↓、→、←」。成功的話，則各忍具的儲存量便會增大一件，而玩者更可以不斷輸入，直至數量達到99為止。當然，以上兩款的秘技將可以一起使用的。



■全部忍具餘量增至99。



## 使用隱藏車輛、增加金錢

遊戲：NEED FOR SPEED: HIGH STAKES
機種：PlayStation



### 隱藏姓名

玩者首先進入遊戲的「OPTION」畫面中，然後選擇「USER NAME」一項。之後，玩者可以根據下表的指令輸入，便可以使用不同的隱藏車輛：

| USER NAME | 隱藏車輛 |
|---|---|
| Whirly | A Police chopper(only in Test Drive Mode) |
| Flash | The Phantom car |
| Hotrod | The Titan car |
| Bigoven | U.S. cops in all Hot Pursuit Mode races |

另外，當玩者選擇好車輛，並按START鍵開始比賽時，便同時按著↑＋△＋×不放。直至「Loading」畫面消失後，便會出現一個新的視點，而在比賽時玩者只需按↑鍵便可以使用「Unlimited turbo boosts」了。

無錢？！簡單啦！玩者首先準備二張記憶卡，並且將一遊戲紀錄Copy至另一張記憶卡內(記得將username更改)。之後，玩者便選擇進入「High Stakes Mode」中，然後在比賽開始時就按START暫停並退出比賽。跟著玩者再次進入「High Stakes Mode」，並重覆先前的步驟；直至第二張記憶卡載滿了大量的車輛，這樣玩者便可以將之賣掉來換取金錢了。



■Phantom car。



■Titan car。



■直昇機？！

## 自由選關

遊戲：ROLLCAGE
機種：PlayStation

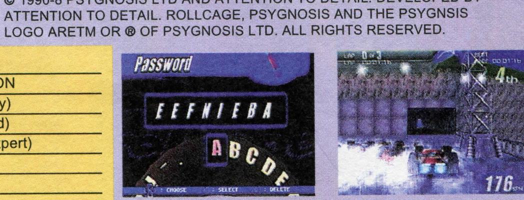


玩者首先進入遊戲的「PASSWORD」中，然後根據下表所示的PASSWORD輸入的話，便可以獲得不同的效果來。例如：選擇不同難度的賽道、使用隱藏賽車等等：(玩者留意有些PASSWORD輸入後是會出現Invaild字樣，但只是製作人的玩笑來)

| PASSWORD | 效果 |
|---|---|
| MAXCHEAT | 可進入所有賽事、使用隱藏車輛及打開隱藏 OPTION |
| EEFNIEBA | 可選擇難度 Easy 的所有賽道(你必須選擇難度 Easy) |
| EEFPHMBC | 可選擇難度 Hard 的所有賽道(你必須選擇難度 Hard) |
| HEMPCMDD | 可選擇難度 Expert 的所有賽道(你必須選擇難度 Expert) |
| HHMPNEED | 可使用所有隱藏車輛 |
| AIRHORNS | 比賽中按 SELECT 鍵便可使用 Airhorn |
| BESTLAPS | 顯示測試者最佳時間 |



■輸入PASSWORD。



■可隨意選擇賽道了。



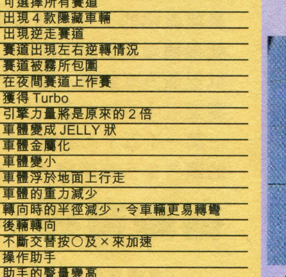
## 大量隱藏姓名

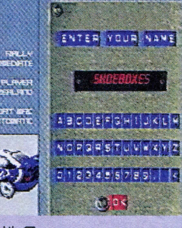
**遊戲：COLIN McRAE THE RALLY**
**機種：PlayStation**

上期筆者曾經為大家介紹過此遊戲的秘技，原來還有不少隱藏姓名可讓大家輸入，以獲得不同的效果。因此，筆者便決定將所有的隱藏姓名羅列出來(包括上期秘技)，以方便玩者參考：

| 隱藏姓名 | 效果 |
|---|---|
| OPENROAD | 可選擇所有賽道 |
| SHOEBOXES | 出現 4 款隱藏車輛 |
| SKCART | 出現逆走賽道 |
| WHITEBUNNY | 賽道出現左右逆轉情況 |
| PEASOUPER | 賽道被霧所包圍 |
| NIGHTRIDER | 在夜間賽道上作賽 |
| KITCAR | 獲得 Turbo |
| MOREOOMPH | 引擎力量將是原來的 2 倍 |
| BLANCMANGE | 車體變成 JELLY 狀 |
| TINFOLIED | 車體金屬化 |
| DIDDYCARS | 車體變小 |
| HOVERCRAFT | 車體浮於地面上行走 |
| MOONWALK | 車體的重力減少 |
| TROLLEY | 轉向時的半徑減少，令車輛更易轉彎 |
| FORKLIFT | 後輛轉向 |
| BUTTONBASH | 不斷交替按○及×來加速 |
| BACKSEAT | 操作助手 |
| HELIUMNICK | 助手的聲量變高 |
| SILKYSMOOTH | 改善畫面質素 |
| DIRECTORCUT | 改變 Replay 時視點 |








■輸入特定的姓名。



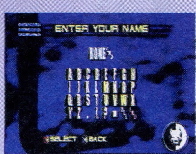
■夜間作賽。



## 隱藏姓名

**遊戲：TEST DRIVE 5**
**機種：PlayStation**

遊戲最初開始時，玩者都會發現當中一些賽道及模式是不能選擇及進入的。不過，現在玩者只需要在「Time Trial」的姓名輸入畫面中，輸入下表所示的隱藏姓名，便可獲得不同的效果來：




■在這裡輸入名字。




■隱藏跑車？！



■連警車都可以使用。



| 隱藏姓名 | 效果 |
|---|---|
| RONE | 可使用所有車輛 |
| MTHREE | 可選擇所有賽道 |
| VRSIX | 可進入所有模式 |



## 隱藏模式

**遊戲：DEAD IN THE WATER**
**機種：PlayStation**

在「main menu」畫面中，只要根據下表所示輸入指令，便可以獲得不同的隱藏效果：

| 指令 | 效果 |
|---|---|
| L2、L2、R1、L1 | All tracks Mode |
| R1、R1、R2、L2 | Chicken Mode |
| R2、R2、L1、L1 | Flipped tracks Mode |
| R2、L2、R1、R2 | God Mode |
| R2、L1、R1、R1 | Huge waves Mode |
| R2、R1、R1、L1 | Level two boats Mode |
| L1、R2、L2、L1 | Level three boats Mode |
| L1、L1、L2、L1 | Radio-control boats Mode |
| L1、R1、L1、L2 | Unlimited missiles Mode |
| R1、L1、L2、L2 | Unlimited special Mode |
| L2、R2、L2、R1 | Unlimited turbo Mode |



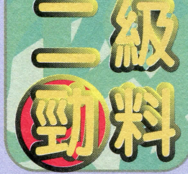

■就在這裡輸入指令。



■「Chicken Mode」。

■「Huge waves Mode」。





## 特殊 PASSWORD

**遊戲：BEATMANIA GB**
**機種：GameBoy**

在「PASSWORD」畫面中，輸入下表所示的PASSWORD，便可以增加歌曲的種類：

| PASSWORD | 增加歌曲種類 |
|---|---|
| REMIX | bigbeat mix |
| GENERATION | euro beat |
| VISUAL | bigbeat mix、euro beat |
| FEVER | disco |
| SENSE | disco、bigbeat mix |
| WORLD | disco、euro beat |
| ALLEGRO | disco、bigbeat mix、euro beat |
| MOTHER | disco、e.n.k. |
| PASSION | disco、e.n.k.、bigbeat mix |
| NOISY | disco、e.n.k.、euro beat |
| ALTHERNA | disco、e.n.k.、bigbeat mix、euro beat |
| RELAXATION | disco、e.n.k.、classic 3 |
| SILENT | disco、e.n.k.、classic 3、bigbeat mix |
| MOONLIGHT | disco、e.n.k.、classic 3、euro beat |
| KOBEBEEF | disco、e.n.k.、classic 3、bigbeat mix、euro beat |



## 更正啟示：《MARVEL VS. CAPCOM～CRASH OF SUPER HEROS～》 Dreamcast

在上期筆者曾經刊登過有關選擇Special Patner的方法表，惟後發現表中所示的方法出現錯誤，故今期特此更正。筆者對是次所引起的不便，謹向各讀者致萬分歉意。

人物使用方法(需按著START來輸入)：

超戰士 (1)
Lou & 阿卡比 (2)
阿瑟 (3)
想鐘崎(4)
東風 (5)
Devilotte公主與地獄大師&Dr.震栗(6)
Anita (7)
魔法使Pure&老虎貓阿花(8)
Michelle Heart (9)
Thor (10)
Cyclops (11)
Magneto (12)
Storm (13)
Jubilee (14)
Rogue (15)
Psylocke (16)
Juggernaut (17)
Ice Man (18)
Colossus (19)
U S Agent (20)
*Shadow (21)
*Sentinel (22)

*隱藏人物




## 在便利店買電腦遊戲再不是夢想

其實在日本方面，早於1998年12月，NEC Interchannel便已在一些連鏈式便利店推銷其電腦遊戲，今次只不過是將其範圍擴大而已。而在擴大營業範圍的同時，亦會有5隻新軟件登場，分別是：《Puzzle Bubble 2》、《Twill Light Express輕井澤72 Golf北Course》、《競馬予想'99春》、《Oh! Type》、《Sanrio Accessory Box the Best》，價格均是1980日圓，可說是超抵價，喜歡的讀者到日本時記住去看看啊！(山寺良牙)

## 骷髏骨版大戰略？




並不是真的骷髏骨，而是日本廠商System Soft，將旗下以後所推出的Macintosh遊戲全部以透明盒版推出(在日本通常被稱作骷髏骨包裝)，以迎合透明版iMac的設計。在3月便已推出《雀道II》、《對局圍棋好敵手》、《大阪緣日》，今次則會推出其著名系列《大戰略 for Macintosh》，價格為4800日圓。(山寺良牙)

## 帝國華擊團4月尾出動！



前陣子說過會於PC上推出的《櫻大戰》，現決定於4月26日在日本方面發售，其新加的地方有「Album Mode」及「戰鬥場面自動模式」，不單只完全移植Saturn版，更會有更好的完成度。另外PC版除了有高畫質外，有部份對白更是重新配音，當中以往沒有配音的部份也會加回上去，總而言之是《櫻大戰》迷不可錯過的作品。(山寺良牙)




## 準備中的《Starcraft Adventures》？！

有傳聞話雖然Blizzard的《Warcraft Adventures》計劃仍未有任何進展，但另一隻大受歡迎的實時戰略遊戲《Starcarft》則將會推出一隻使用了部份《Warcraft Adventures》原始碼的《Starcraft Adventures》。不過，Blizzard對於這傳聞避而不談，當然若《Starcraft Adventures》真的成事的話，最快也要明年3月才有可能推出市場發售。(Glen)

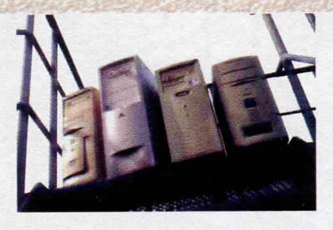
## Infogrames 收購 Gremlin

由法國財團所擁有的遊戲軟件製造商－Inforgrames，已決定收購Gremlin Interactive。Gremlin於1984年成立，並一直以製作「Actua-Sport」(如：《Actua Soccer》)系列遊戲而聞名。(Glen)

## Yahoo!神話延續～

Yahoo!主席Jeff Mallett在出席一個公開場合時指出，未來一年Internet市場將會由三間公司所控制，包括：Yahoo!、AOL及Microsoft Network。Yahoo!為了鞏固其於Internet的地位，決定投資6億美元於「Broadcast.com」，並且全力發展多媒體及通訊科技上。(Glen)

## P III 大降價？



相信各位對Pentium III的實力已是無異議的了，現在日本方面有四個新機種會裝上Pentium III處理器，並以低價方式銷售，價格約於十七萬日圓至二十三萬日圓之間，即大約港幣一萬一千五十元左右，相信香港所銷售的價格比日本還要低，還未有電腦的讀者會否考慮購入一部這麼強的電腦。(山寺良牙)

## 有線寬頻 i-CABLE？

「有線寬頻i-CABLE」終於在3月28日正式成立，而其提供的就是高達38Mbps的光纖寬頻網絡，即56k modem的百倍速度，對於一些經常玩網上遊戲的讀者絕對是一個大喜訊，從此就可以在玩遊戲時不用擔心窒機。不過，這光纖寬頻網絡需要接駁由「i-CABLE」提供的CABLE MODEM，這項服務將會在5月公佈有關申請詳情，而大約6月就會正式開始提供服務。除此同為「九倉」集團的有線電視亦會將現有四十個頻道逐一上網。(怪傑)




## 智冠又活動

現在智冠科技的網址正正舉行名為「破碎虛空先睹為快」的活動，只要讀者到其網址時的計數器數字正好是該期間所設定的幸福數字時，就會獲得「破碎虛空」或「三國演義3」遊戲乙套，而詳細內容請在智冠網頁。(怪傑)

www.soft-world.com.tw

## 英雄傳說最新作

自97年起，Falcom陸陸續續將之前的《英雄傳說》系列遊戲移植至Windows上，而正在開發的《英雄傳說》系列的最新作—《新英雄傳說》當然不會例外，而更會在5月19日推出。故事講述被任命暫時管治國家的阿古達姆大臣發動政變，令即將繼任王位的賽力歐斯王子差點被殺害，之後他開始了找尋事實真相的旅程。(怪傑)

## Dynamix 推出二次大戰遊戲

Dynamix宣佈將會推出一款以二次大戰為題材的模擬空戰遊戲，名為《Desert Fighters》，並預算於5月所舉行E3中展出這隻作品。據遊戲的行政總監Mike Jones表示：「《Desert Fighters》是首隻以北非戰場作為背景的二次大戰空戰模擬遊戲，當中玩者將要在廣闊的沙漠中尋找敵人的據點，並執行轟炸、截擊及支援等任務。」遊戲中，將提供30多架二次大戰時的名戰機予玩者選擇駕駛；而網上對戰方面，將可容納最多60名玩者同時參與戰事。遊戲預計於今年10月推出，並支援OpenGL及Glide。(Glen)

# 新絕代雙驕

TEXT：怪傑

代理商：宇峻科技
發售日：99年夏季
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：WINDOW 95/98

## 移花宮究竟有什麼惡毒的計劃？

移花宮靠著絕技「明玉訣」，威震武林多年。江湖中的美男子「玉郎」—江楓，攜著髮妻花月奴(原移花宮宮女)私奔，並生了對雙胞胎。對於愛戀江楓已久的邀月與憐星兩位宮主又怎能忍受被婢女奪走所愛的人，而且二人更由愛生恨。不過她們始終都找不到江楓與花月奴的下落，直至江家書僮江琴，賣主求榮，洩露了江楓逃亡的道途。移花宮主只好阻攔他們，但卻拆不散這對璧人的良緣。在自己得不到江楓、別人更別想得到的怨妒交集下，硬生生地逼死了江楓和花月奴，但亦減不去那怒氣。在望著賤婢所生的兩個兒子時，一絲惡毒的念頭突然湧現出來……

江楓的結拜兄弟—「天下第一神劍」燕南天聞訊來救，卻只能護住其中一名棄嬰，而聽說無恥江琴已逃至惡人谷—天下極惡之人聚集之處，帶著友人的孽子，一步步踏上不歸的復仇之路……



## 華麗的畫面

當讀者見到華麗細緻的遊戲畫面時，是不是嚇了一跳呢？因為畫面採用了高解析，而且背景中更有流動的水、燃燒中的火焰、飄雲等動態物件，以及人物利用Alpha-Channel技術，使人物於受光處會較亮，至陰影中會變暗，還有霧氣朦朧等效果！這樣令到畫面的每件物件都栩栩如生，仿如真實似的，絕對能夠滿足高要求的讀者。



宜昌市集



地靈宮房間



地靈宮廳堂

## 怎樣學會武功招式

主角的武功招式、技術、能力都需要戰鬥培育出來的，因為戰鬥中除了可得到經驗值外，還可獲得技能值。首先需要得到高人指點，或在洞窟中找到和打敗敵人後所獲得的武功密笈，之後便可學會一些技術或能力，但初時是無法使用，角色需要累積某武功密笈的特定技能值，才能學會及使用，並且玩者隨時可決定將技能值安排到其他需要學習的技能上，使技能的等級提昇。如果能靈活運用這項遊戲特色，令到在戰鬥中使用變化多端的武功招式、技術及能力。

## 草藥配製系統

在這遊戲中將會有獨特的草藥調製系統，可由採擷或購買的藥草組合出新功能的藥劑。玩者只要不斷提升關於醫藥方面的知識，就可在草藥調製能力上逐漸提升，這樣玩者就可以因不同的情況配製出適合的神丹妙藥。

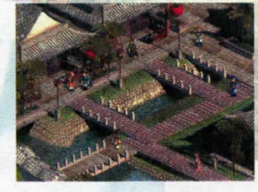


惡人谷



九秀山莊
練功房



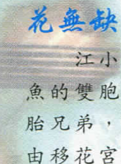


九秀山莊



山洞口

### 江小魚



江楓之子，由大俠燕南天攜至惡人谷，卻被諸位惡人撫養長大。在以惡為尊的惡人谷裏，江小魚為了證明自己存在的價值，一直都做出一些為非作歹的事。只有這樣，他才能獲得更多尊榮、更多好處，同時別人才會畏懼。雖然畏懼他的惡人們向他俯首稱臣，但心裏極想拔除這眼中釘。究竟江小魚的前程還有幾多波折？

### 花無缺

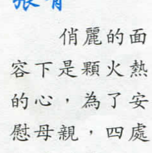
江小魚的雙胞胎兄弟，由移花宮主帶回繡玉谷養育成人，並傳授「移花接玉」的神功。品貌出眾的他為江湖新起諸秀之中，最有前途的一位。對師傅兼義母的兩位宮主唯命是從，卻逐漸陷入策劃了十多年的陰狠毒計之中。

### 鐵心蘭



外貌柔弱而內心剛強，帶著燕南天武學的藏寶圖四處奔走，成為奪寶者狙擊的對象。初遇小魚兒、後遇花無缺，情感的心湖激盪起片片漣漪……到底要成為何人心中的支柱？

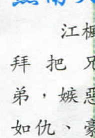
### 張菁



俏麗的面容下是顆火熱的心，為了安慰母親，四處追尋燕南天的秘寶。看似衝動、常用暴力手段教訓別人，其實是性情中人，笑怒由己、恩怨分明。為了相信的事物、為了所愛的人，她可以犧牲一切。但是埋藏在少女心中的那份憂鬱，到底是什麼呢？

### 燕南天







江楓拜把兄弟，嫉惡如仇、豪氣干雲。憑著「嫁衣神功」打遍天下無敵手，被尊稱為「天下第一劍客」或「江湖第一神劍」。帶著江家遺孤，踏向惡人谷，尋那賣主奸賊江琴報仇……






TEXT：怪傑

製造商：LAGER
發售日：未定
售價：未定
遊戲類型：網上RPG
系統需求：WINDOW 95/98

## 想成爲萬王之王？



在《萬王之王》的遊戲世界中存在著兩個古大陸，人們分別稱之為東方大陸與西方大陸。兩塊大陸各有其不同的種族與物產。長久以來、兩塊大陸間的交通一直靠著古老真神的魔法一時空門與魔法船互相聯繫。因此往來於兩地的客商少之又少，兩塊大陸之間的文化也因此產生了極大的差異。

東方大陸上居住著古老的種族，在皇帝之下有各個分封的王國。雖然表面上各王國皆臣服於皇帝，但是在長遠的歷史中，皇帝的權威早已喪失殆盡，現在的皇室只有古老的遺跡與往日的榮耀可以安撫他們血脈中的激情。擁有獨特曲線風格的東方建築或許能表現出一絲絲的東方風味，而寬袍大袖的服裝也讓人感覺到這個民族的閒散風情。對不同種族的接納程度，都比西方人友善與寬厚。

居住在西方大陸上的人種要比東方大陸的多而複雜。西方人、精靈族與矮人族是西方大陸上三支主要的人種，不過在人口比例上還是以人類佔了大部份。西方大陸一直處在各個大小王國彼此間的紛亂之中，戰火綿延不曾終止。樸實的穿著與實用的裝備可以代表西方社會的實在精神。另外、雖然土地一直處在戰亂之中，但是線條分明的建築物依然整齊地座落在道路兩旁。



## 遊戲的構成

世界基本上是由土地以及生活於其上之各種生物與物品所構成的，土地可分為地形、地上物與建築物三種。地形為土地之基本元素，如草地、河流等。地上物則是散佈在地形上的物體，如樹木、岩石等。建築物則是生物在地形上建造的物體，如茅屋、城牆等。生物會分為玩者人物與非玩者人物兩類。玩者可以使用及有交換作用的物品有刀、劍等武器盔甲以及藥水、地圖等。



## 虛擬社會？



這遊戲提供玩者一片土地與一個自由的環境，讓玩者能在這個虛擬世界自由生活。玩者可以改變地形、地上物，在地形上建造建築物，利用土地資源創作與製造物品，與他人互相影響並組成國家、組織、家族，就像進入一個真實的虛擬社會一樣。當中玩者的職業則有戰士、牧師、法師（西方人）與武人、和尚、道士（東方人）。

## 遊戲的樂趣

進入遊戲時，玩者創造人物的時間即為遊戲中人物的生日，然後玩家必須為遊戲中的人物命名，除了當作ID用的英文名字，還需要為人物取一個中文名字與一個中文暱名。進入遊戲後，玩家有機會加入某個國家、組織、或與某人結拜、結婚、收養而與遊戲中其他人物產生各種有趣的社會關係；這也正是本遊戲的樂趣所在。



## 人物的職業與等級



當經驗值到達了特定數目後，人物就會提昇一個等級。等級代表了世人對玩者能力的肯定程度，訓練單位會以你的等級來決定你的技能與屬性上限，大部份的高級防具也只允許足夠等級的人使用，所以有空就多到訓練廳提昇等級，而當等級超過20級後，就會被人稱作英雄，但20級並不是努力的終點。只有英雄才能有資格擔任國家大臣，甚至據地稱王。當你目前的職業等級到了某一個程度時，選擇其他比較相近的修業方向。

## 測試進行中



《萬王之王》這遊戲現在已經推出β測試版本，如果讀者想率先感受一下這個由台灣製造的網上RPG遊戲的測試的話，這麼就可以到這個網址：http://www.gameworks.com.tw進行登記。由於這遊戲支援各種標準的中文輸入法，固此在遊戲進行時可以以中文與其他玩者聊天，令玩者在進行得到令一番趣味。

# 世紀大富翁

代理商：華義國際
發售日：99年春
售價：750元
遊戲類型：TAB
系統需求：WINDOW 95/98

TEXT：怪傑

## 將《西遊記》大反轉？？

《世紀大富翁》的角色除了有《西遊記》的唐三藏、孫悟空、豬八戒、沙悟淨、小龍女、牛魔王、鐵扇公主及紅孩兒八位可選角色外，還有金、銀、銅、鐵角四大魔王、二郎神和南極仙翁．．．等角色。每個由3D製造出來的角色不僅活潑可愛、各具特色，而且完全顛覆了傳統「西遊記」中的角色觀點。





## 都市中的大比拚

在進入《世紀大富翁》後，玩者就可發現圓山飯店、中正紀念堂、台北車站及國父紀念館等台灣首都－台北市具有特色的地方。遊戲中共分有台北市、高雄市及台灣省等三大關，除此之外開發小組還為了多人連線模式另外設計了六個STAGE，讓您除了可以痛快過關外，還可與好友以智謀來爭取勝利。雖然賺錢固然很重要，但在《世紀大富翁》中，認為只要不斷的賺錢就一定能過關的話，這麼就大錯特錯了！因為每位角色都有各自的過關條件，所以在遊戲中除了賺錢亦要完成當中的條件。






## 不同的經營方式

每個角色的產業都不一樣，而且特性也完全不同，如：唐三藏是建築公司的小老闆；孫悟空是經營連鎖便利商店的高手；牛魔王是電子工廠的大老闆；而鐵扇公主是金融中心的企業家……。玩者在當中的選擇不僅決定了開始遊戲的方式，而且不同產業在不同都市計劃區中的營收也有相當大的差異。如：鐵扇公主的金融中心，建築在商業區與建築在農業區的獲利卻差之千里。在不同角色的厲害特色之下，每位角色就得依照開發區的特性，來建設適合的建築以賺取龐大的利潤，進而獲得遊戲當中的最後勝利。






## EVENT究竟是天使定魔鬼？

這遊戲的其中特色就是讓在生活中可能遇到的事情融入遊戲中，而且當玩者觸動EVENT POINT時，還會遇到選擇EVENT，玩者需要依照自己的判斷來解決眼前的事。當然也有其他強制事件及假期事件發生，如：新年時，佛祖就會發給每一位玩者紅包；母親節時，紅孩兒就會送錢給鐵扇公主；交通安全日時，所有擁有交通工具的角色，都要入監理所再接受考試測驗等。每位角色將會受到各種與息息相關的事件所影響。

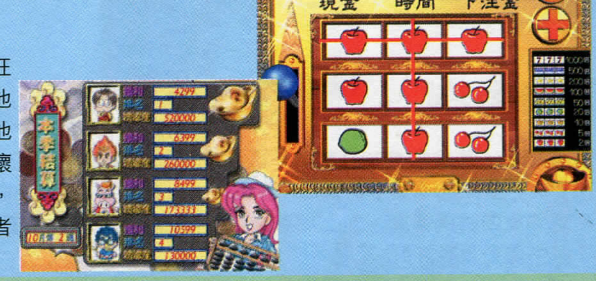






## 惡鬼纏身？

每當三個月過去之後，電腦便會計算所有角色總資產的排名，屆時破壞狂鐵角將會附在排名倒數第一名的身上。除非下一季的名次變更，或是玩者將他送給其他角色，又或是玩者身上有特殊的寶物，才能擺脫他們的糾纏，否則他不只是會不斷的找你的麻煩，還會不停揮霍你的資產，進而成為更可怕的破壞神銅角、銀角或金角。這些傢伙來附身時簡直就像人間悲劇，尤其被金角附身，花一、二億只是平常事，所以他們絕對能讓玩者一次就傾家蕩產的。如果玩者多行善事、多積功德的話，當然會有好的回報。

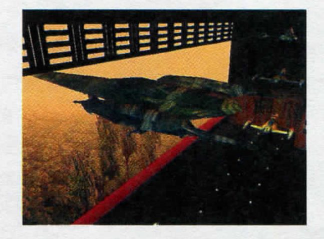


# STAR WARS: EPISODE I THE PHANTOM MENACE

## 《星戰》旅程由你展開～！

製造商：LucasArts
發售日：99年5月
遊戲性質：ACT
系統要求：Pentium 166 MHz or faster CPU required, Windows 95 or 98, 100% Windows 95/98 DirectX compatible computer required, 32MB RAM, 4MB PCI or AGP Direct 3D Graphics Accelerator Required
*圖片全屬PC版開發中畫面

雖然《星戰前傳》預計於今年7月才登陸香港，但有留意遊戲情報的朋友都知道將會有二款和《星戰》有關的遊戲於5月推出，包括：《STAR WARS: EPISODE I THE PHANTOM MENACE》和《STAR WARS: EPISODE I RACER》。現在就讓筆者為大家介紹一下其中的內容吧！





### 電影情節再度重現

由於遊戲全以電影《星戰前傳》為藍本，所以當中將會出現一些電影的情節予玩者觀賞。此外，遊戲中亦設有大量的謎題，而玩者則需要運用智慧來解決。總之，玩者要在電影上畫前先睹為快的話，就一定要有咁上下腦筋才可。





■華麗的畫面。

### 一人分飾多角

在遊戲開始時，玩者將會扮演Obi-Wan Kenobi，並且與老師Qui-Gon Jinn登上一艘貿易聯盟的戰船。不過，隨著劇情的發展，玩者將可扮演其他角色，例如：Qui-Gon、女王Amidala、Panaka隊長等等。



■小心選擇答案。



### 沒有PC？！

LUCASARTS又怎會遺忘那些家中沒有PC的FANS呢？因此，遊戲除會有PC版外，更將會推出Playstation版本。預計PlayStation版本將同樣於今年5月發售，並且對應Dual Shock手掣。







# STAR WARS: EPISODE I RACER



話明今年夏天將會是《星戰》的天下，故此LUCASARTS除了製作上文所介紹的動作遊戲外，更會推出一款娛樂性較高的賽車遊戲－《STAR WARS: EPISODE I RACER》。顧名思義，遊戲將會是《星戰前傳》為背景，並利用當中出場的機械而構成這款賽車遊戲。究竟當中有何特別的呢？



製造商：LucasArts
發售日：99年5月
遊戲性質：RAC
系統要求：Pentium 166 MHz or faster CPU required, Windows 95 or 98, 100% Windows 95/98 DirectX compatible computer required, 32MB RAM, 4MB PCI or AGP Direct 3D Graphics Accelerator Required, 4×CD-ROM
*圖片全屬PC版開發中畫面

### 如電影般的迫力場面

遊戲既然以電影《星戰前傳》為名，故此所有出場的賽車及賽道就必然取材自電影的內容為藍本。因此，玩者將可以親自駕駛著不同種類的賽車，並以時速600公里於賽道上飛馳。

■電影中的人物將會重現眼前。

### 遊戲內容

遊戲中，將會設有20條賽道予玩者參與；而每場比賽中，玩者亦將要面對多至20名對手的挑戰。除此之外，遊戲亦配合了3D加速卡來增加畫面的流暢度，加上玩者更可利用LAN來進行多人對戰模式，其中最多可容許8位玩者同時參與。

### 周邊配合

遊戲將會支援各種擁有「Force Feedback」功能的手掣及車太盤，因此玩者就更能感受到遊戲所帶的迫力及刺激感。





### 就算沒有PC……

無錯！就算各位家中沒有PC也用擔心，因為遊戲除了PC版外，更將會推出PlayStation(99年秋)、Nintendo 64(99年5月)及Macintosh(99年秋)等版本。當然，論細緻和流暢度，始終是PC優勝一點吧！





# RollerCoaster TYCOON

By: Glen

| 製造商：MICRO PROSE |
|---|
| 發售日：發售中 |
| 遊戲性質：SLG |
| 系統要求：Pentium 90MHz, 16MB RAM, 4X CD-ROM, 50MB Hard Disk, 1MB SVGA card |
| Recommended: Pentium 200MHz, 32MB RAM, 8X CD-ROM, 50MB Hard Disk, 2MB accelerated SVGA card |

## 令人熱血沸騰的模擬主題公園～

《TRANSPORT TYCOON》這隻以建設各種交通工具的模擬遊戲，相信大家都會認識。現在其作者Chris Sawyer再次推出一隻以建設過山車為主題公園的模擬遊戲，名為《RollerCoaster TYCOON》。想親自設計一個雄偉而刺激的過山車嗎？相信在遊戲中你一定可以找到答案。

## 遊戲模式



遊戲中，主要有兩大模式：「NEW GAME」及「TUTORIAL」。在「NEW GAME」中，玩者可以選擇不同的地方來建設主題公園；而「TUTORIAL」則會由電腦帶領玩者，並一步一步介紹遊戲如何操作。

## 如何建設主題公園？

遊戲開始時，玩者所見到的只是"空地一塊"！不過，這時玩者應由一些基本的設施來建設，例如：道路、廢紙箱、廁所等等。之後，玩者便可以建設一些一般主題公園常有的基本娛樂設施，如：旋轉木馬、摩天輪、海盜船……。

在建設機動遊戲時，玩者要留意各設施均需要設定出口和入口；而有一點必須記住：若入口的通道長度不足的話，便不能容納較多的遊人排隊而令收入大減。



■建設基本娛樂設施。

■入口的設計必須要小心思量。

## 公園皇牌－過山車

若要建造過山車的話，玩者首先要選擇一處較廣闊的土地，之後便可以開始進行建設。當然，玩者是可以選擇由自己設計過山車，或選用電腦早已設定的過山車架構。

除了過山車之外，玩者更可以建設激流、觀光車等。不過在最初的時候，一些設施是未曾出現，而需要玩者透過不斷的投資和開發後才會出現。



■過山車一出現，遊人的慘叫聲便會不絕於耳。

■將資金投入開發中，便能獲得新型機動遊戲。

## 管理？！

一座偉大的主題公園，除了要有一定的設施外，更需要有管理人員協助下才能運作。在遊戲中，玩者將要聘請不同種類的工人，包括：負責打掃地方的清潔工人、負責維修機動遊戲的機械工人及負責吸引顧客的小丑。






■地方清潔，遊人自然玩得更開心。




■機器缺乏維修，很易……

## 建設十大提示

1. 在建設激流及過山車時，不妨於"落斜"的地方設置天橋，以吸引遊人；
2. 在建設激流及過山車時，應利用隧道作為"落斜"其中部份，以增加刺激性；
3. 在建設激流及過山車時，於"落斜"的地方設置架空列車，同樣會增加刺激性；
4. 適當地利用水窪來增加刺激性(如於"落斜"點設置水窪)；
5. 為了增加驚奇性，不妨利用二條隧道來營造光暗強烈對比效果；
6. 把二組過山車軌貼近建設，也會增加刺激性；
7. 在過山車周邊設置不同的景觀，以增加吸引力；
8. 同樣於"上斜"及"落斜"地方設置景觀，會增加刺激性；
9. 在一組正"上斜"的過山車軌旁設置另一組正"落斜"甚至"360度旋轉"車軌，會增加不少刺激性；
10. 利用吊車或單軌車繞過一些"360度旋轉"車軌的地方，以增加刺激性。

## 新版圖？！

無錯！大家只要去到《RollerCoaster TYCOON》的官方網址(http://www.rollercoastertycoon.com/)，便可以下載最新的版圖及修改程式。此外，在網頁中，筆者發現製造商將會為《RollerCoaster TYCOON》舉行比賽，看看有誰能設計出一座最刺激的過山車。有興趣的朋友，不妨去參加比賽吧！






By: Glen




製造商：Sports Interactive
發售日：發售中
遊戲性質：SLG
系統要求：Pentium 133, Windows 95/98, 16MB RAM(32MB RAM Recommended), 4X CD-ROM, 540MB Hard Disk

下期預告：有好的球員，但沒有好的戰術，是不能成為強隊的！因此，筆者下期將會為大家介紹陣式及戰術運用，喜歡的朋友可不能錯過喔！！



# 球員能力仔細分析篇

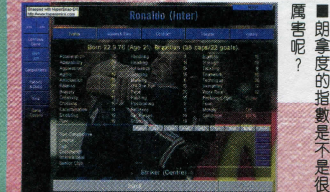
各位好！又係筆者我繼續為大家介紹《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》這隻足球模擬遊戲的時間。在今集中，筆者將為大家逐一介紹表示球員能力的指數，以及於一些顯示球員情況的提示。當然，筆者亦會為大家講解各位置所需要的球員能力，作為大家配置及賣買球員時的一種指標。

## 球員能力逐項數

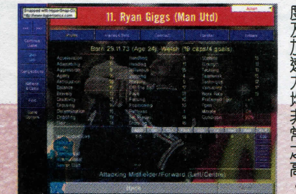
在《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》中，將會有十種的數值來表示各球員的能力和特徵，包括：

- *Acceleration(加速力)*：加速力越高，球員便能使出一些變速突進技巧
- *Adaptability(適應力)*：代表外援球員於外地生活的適應力
- *Aggression(侵略性)*：侵略性越高，犯規的機會也較高
- *Agility(靈活性：GK專用)*：守門員專用指數
- *Anticipation(預測球路能力)*：預測球路能力較高的球員，可輕易阻止對手的傳球，及較易接應我方傳球
- *Balance(平衡力)*：在爭奪時較高平衡力的一方會獲得優勢
- *Bravery(勇悍度)*：面對危急情況時，球員會否冒險救球
- *Creativity(創造力)*：創造力越高，便可以做出一些致命的傳球
- *Crossing(傳中球)*：翼鋒及翼衛的必要指數
- *Determination(決定力)*：爭勝的決心，用來主射12碼就最好
- *Dribbling(盤球力)*：個人突破能力
- *Flair(潛能)*：會做出一些意想不到的事情
- *Handling(接球力：GK專用)*：守門員專用指數
- *Heading(頭球)*：應付高空球的能力
- *Influence(影響力)*：隊長的專用指數
- *Jumping(跳躍力)*：跳躍力越高，便能取得空中優勢(亦可補一些頭球能力差球員的不足)
- *Marking(看管對手能力)*：若能成功箝制對手主力的話，便可減少失球機會
- *Off the Ball(走位)*：前鋒走位佳，便能增加射球的機會
- *Pace(速度)*：球員的最高速度，如配合加速力的話，便會是一位高速而機動性強的球員
- *Passing(傳球)*：傳球精確度
- *Positioning(位置感)*：位置好的球員便能常處於最佳的防守位置上
- *Reflexes(反應：GK專用)*：守門員專用指數
- *Set Pieces(策劃)*：處理自由球、死球的能力
- *Shooting(射術)*：射術好的球員，自然能百發百中
- *Stamina(體能)*：能否支持90分鐘的比賽，便全憑這指數
- *Strength(體質)*：體質差的球員，除較易受傷外，體力回復也較慢
- *Tackling(攔截力)*：攔截對手的能力
- *Teamwork(合作)*：與隊友合作的能力
- *Technique(技術)*：技術好的球員，自然能做較細膩的腳法和動作
- *Versatility(位置適應力)*：究竟是否一名"通天老倌"，看看就知道
- *Work Rate(效率)*：效率越高，球員的能力就可以全面獲得發揮

除此之外，球員方面還有一些指數隱藏不顯的，包括：Pressure(壓力)、Professionalism(專業精神)、Loyalty(忠誠度)、Sportsmanship(體育精神)、Temperament(脾氣)、Corners(角球)、Vision(眼光)等等。




■朗拿度的指數是不是很厲害呢？

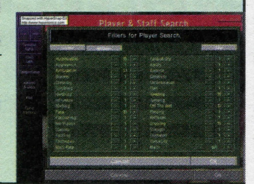



■身為翼鋒的傑斯，其速度及加速力均非常之高。

## 各位置需要的球員能力參考

大家都會知道球隊中各位置均需要不同能力的球員配合，才能發揮出球隊的真正實力來；因此，不同位置便需要一些不同能力的球員擔任才可。以下筆者將為大家介紹各位置所需要球員的能力，以供大家參考：

- *守門員*－Balance(平衡)、Bravery(勇悍度)、Handling(接球力)及Positioning(位置感)
- *後衛*－Anticipation(預測球路能力)、Bravery(勇悍度)、Heading(頭球，中堅專用)、Tackling(攔截力)、Teamwork(合作)、Positioning(位置感)
- *防守中場*－Bravery(勇悍度)、Heading(頭球，左右防守中場除外)、Teamwork(合作)、Stamina(體能)、Strength(體質)、Tackling(攔截)、Positioning(位置感)
- *攻擊中場*－Acceleration(加速力)、Anticipation(預測球路能力)、Creativity(創造力)、Off the Ball(走位)、Pace(速度)、Teamwork(合作)
- *前鋒／射手*－Acceleration(加速力)、Anticipation(預測球路能力)、Heading(頭球)、Off the Ball(走位)、Pace(速度)、Shooting(射術)

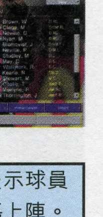



■利用以上的提示，在尋找新球員時便容易得多了。

## 球員情況提示

在球隊視窗中，大家可能發現一些球員名字旁會有顯示球員情況的提示。由於這些提示將會告訴玩者球員是否受傷、停賽或屬外援等資料，因此玩者一定要知道各提示的意思才可：

- *INJ*－表示球員受傷，當中又據顏色不同而分為：紅色，表示球員因受傷而不能出賽；橙色，表示球員雖然受傷，但仍可帶傷上陣。
- *SUS*－球員被罰停賽。
- *WTD*－球員受到其他球會的垂青。
- *BID*－球員正進行合約或轉會交易中。
- *YEL*－球員只要於下場比賽中接獲黃牌的話，便需要被罰停賽。
- *RET*－球員宣佈於球季結束後掛靴。
- *INT*－球員正為國家隊效力。
- *FGN*－球員為外援球員(即非本土及歐盟球員，而各地聯賽均有限制外援球員出場人數)。
- *INE*－球員不適合參與下場比賽。
- *WPM*－球員因不獲工作證而被禁止出賽。
- *CUP*－由於球員曾在轉會前已母會於杯賽中出場作賽，因此並不能為現球會於同一杯賽中出場。
- *LOA*－球員將容許被其他球會外借。
- *LST*－球員被列入轉會名單中(Transfer-list)。
- *UNH*－球員出現不滿情緒。
- *CTR*－球員與球會的合約已經完結。
- *FUT*－球員希望領隊肯定其於球會位置。



■看見「FUT」字樣時，便要為球員決定於球會的位置了。

Presented by：山寺良牙

# 願你的愛能直到永遠
# 約束之絆

製造商：光榮　　發售日：發售中
價格：9800日圓　　類別：SLG
系統需求：Windows 95/98

曾推出過出名「女性向」戀愛模擬遊戲《Angelique》系列的光榮，現在終於推出首隻「男性向」的戀愛模擬遊戲——《約束之絆》，不過以往對此遊戲隻字不提(是嗎？)，而今期便順道趁遊戲已推出的時候作較詳細的介紹。(喂！好像有些不負責任喎！)

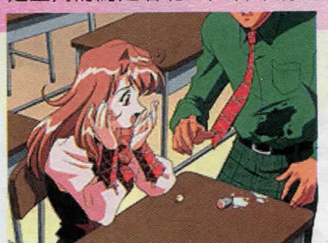


## 故事背景



在主角8歲那年，他與一位女孩一同遊玩，而該女孩只認識了一星期，有一天，她與主角作了一個約定，就是「10年後會回到此處一起看櫻花」，之後她便悄悄的消失了，而主角記不起她的名字，也記不起她的樣貌。

約9年後，主角已成為一位高中2年學生(中五)，亦回想到9年前的約定，他只知道當年作出約定的女孩在本校就讀，究竟哪一位將會是主角的約定者呢？這答案將會於6個月後由玩者的行動而決定。









## 遊戲特色及系統簡介

遊戲的特色當然是光榮首隻戀愛模擬遊戲(廢話！)，另一個則是在育成方面，主要不是以任何能力值為基準，而是以會話方面，即是話當主角與該女孩的談會次數越多，而且選擇話題方面亦適合的話，其好感度便會上升。



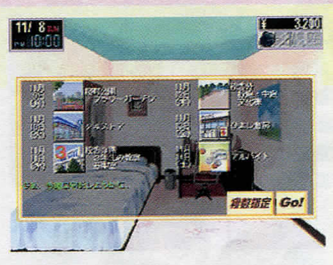


系統方面，基本遊戲1 Turn以一星期作為單位，在平日就是上學、到處去或兼職，有時可能會於學校或街上遇到女孩，可以與她們交談，從中取得情報，當然有些情報會是女孩自身的事。

至於星期日，則可自由活動，作街上遇上女孩們，與她們交談、購物、甚至送禮給心儀的女孩也可；當然，戀愛模擬遊戲基本上必有的約會也是在本日進行。

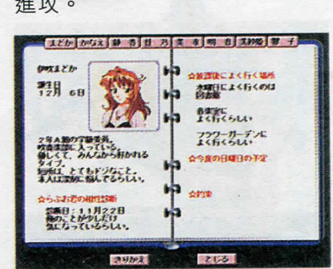








此外今作有新的系統有別於一般作品，以往大部份同類遊戲只要一直向同一女孩進攻的話便可取得芳心；不過本遊戲有些特別，就是若太過經常與同一女孩交談的話，她可能會覺得厭倦，而反應會於她的名字上表現出來，會用紅或黃色表示，此時玩者該暫時放下她、與其他女孩交談、或者說一些不太令人興奮的說話，令她冷靜下來便可再次進攻。





# 新腦作空間　出場人物簡介

## 伊吹まどか（CV：川澄綾子）

主角的同班同學，性格較為開朗，從外表看更似一位可愛的偶像，所屬管樂部，平日大多於音樂室，至於星期日早上則於河邊練習笛子。雖然成績優秀，不過也有其大意的一面，她本人有些介意。而有關她的關連事件有頗多，此外她亦大多於便利店出現，當好感到一定程度後，星期日下午會經常在車站前商店街見到她，送她Pops CD會十分喜歡。





## 楠本佳乃（CV：桑島法子）

是靜香的朋友，有著天然傻瓜的性格，不過成績卻十分優秀，不太喜歡運動。當親密到一定程度的話，便會有新的奇聞之類說出。在河邊、神社、商店街會經常遇到她，所以要找她基本上不難，禮物方面喜歡有「古怪的～」東西。







## 中馬かなえ（CV：小西寬子）

亦是同班同學，雖然是壘球部的主將，但實際她想玩的是棒球，平日由於學會活動的關係經常會在校庭中出現。假日她大多會於河邊作緩步跑，之後會到市民運動場任職少年棒球隊教練及到泳池游水，總而言之是喜歡運動的少女，此外她亦有準備升學的關係，下午大多會到補習社。禮物方面奇怪會喜歡時裝雜誌，不過她不喜歡別人當她是男孩般看待。







## 津野響子（CV：千葉千惠巳）

與主角不同班，而且性格屬孤單的一類，不喜歡與其他人溝通，特別是序盤時更是「大鑊」，不過之後認識了明音的話，便可從她口中得知很多有關響子的事，再努力的去接待響子的話，便可以打開她閉鎖的心。假日早上她去的地方有幼稚園、大丁草公園，下午則是由河邊至商店街也有可能；至於平日的放學後大多於河邊或圖書館，總而言之她比較喜歡一個人到處去。





## 藤村美紗姬（CV：宮村優子）

與かなえ是自小的朋友，對主角則以像哥哥的心態般傾慕，性格天真無邪，不過事實上她是一個財閥的獨女，當然也有大少姐的脾氣。所屬游泳部，放學後亦多於中四課室或市民泳池遇上她，假日則多於Play Spot、漢堡包店、泳池、櫻町公園。看來她的回家時限很嚴，很多時她比其他女孩早回家，亦因此有時也可能會在假日也遇不到她。







## 米崎美幸（CV：山崎和佳奈）

廣播部所屬的高中3年生，將來以成為新聞報道員為目標，而且十分熱心學習。本身性格溫柔，不過由於對報道的見解不同，經常與明音吵架且不和。星期日早上經常於圖書館、茶室、戲院及升學補習社出現，特別是圖書館她更是習慣到。此外她是怕冷的人，故此送她頸巾會是最好的禮物，不過由於十分貴，還是做兼職賺下來再買還好；至於平日她大多會到書店。





## 秋月靜香（CV：豊口めぐみ）

性格十分男子氣，經常與主角及一位叫沢村的人吵架，不過實際上興趣竟然是烹飪，而且將來想成為一位專業廚師，亦因為她的興趣所費極大，所以假日她會到家庭餐館做兼職，另外她亦多到商店街；平日則大多於校庭及櫻町公園出現。喜歡的物品有時裝雜誌，而且可以帶她到家庭餐館吃飯，不過由於餐館食品頗貴，還是不要去太多次好。





## 本鄉明香（CV：今井由香）

新聞部所屬高中3年生，好像是主角的姐姐般，喜歡說別人的閒話，而且又與美幸成對立關係，與響子的家很近所以關係很好，又可以從她口中聽到有關響子的事。經常到的地方有商店街，不過是不入店而在周圍看，比較特別的是可以到花店遇到她，聽聞她以前是一位文靜的少女，間中會到音樂室彈鋼琴，喜歡的分品有村內的情報雜誌，不過就不太喜歡時裝雜誌，可能是情報上不同的關係吧！





Presented by：山寺良牙



## 超能力戰事移師到PC



製造商：Unbalance
發售日：發售中（3月18日）
價格：8800日圓
類別：FIG
系統需求：Windows 95/98



就在各位正在Dreamcast上打到「火紅火綠」之際（可能吧），在個人電腦方面亦在不久之前推出《PSYCHIC FORCE 2012》，雖然



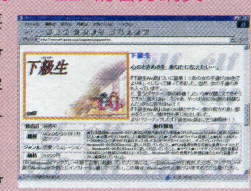
論動作流暢度方面不及Dreamcast版，但對於暫時沒有能力買Dreamcast又喜歡玩格鬥遊戲的玩家，可以用來「頂頂手癮」。論畫質，既然是電腦的喎！那當然沒話可說，而遊戲會對應Voodoo2，在3D立體計算方面相信會做出十分好的效果。而遊戲除了對應鍵盤外，亦可使用手掣，那便不擔心用鍵盤來玩會勝不了電腦。

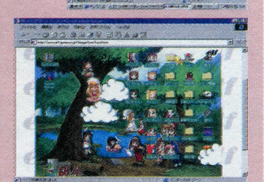




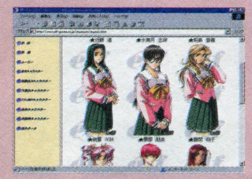
## 網中人

看過上期的介紹後，各位覺得怎樣，如有任何不滿或讚同可不妨來信指教（是否有些過份？）。而今次為各位簡介的，就是出了名的日本「有味」電腦遊戲軟件開發商——ELF的官方網頁。





這個網頁每隔一段時間便會更新一次，內容有有關產品的介紹、新作情報，甚至連一些將會推出的產品的介紹也有。



網頁當中有個欄目，會公開其遊戲的畫廊，而那些畫可以讓網友下載下來的，不單只是畫像，就連一些遊戲中出場人物的說話、對白也可以下載用來做系統音樂也可。

此外，最近該網頁新加入一個「畫廊別館」的專欄，那其實是將讀者或網友提供來的畫稿刊登於網頁上，當中有些畫稿的水準也不差，喜歡看的話不妨去看看。

還有網頁中有個小小的心理測驗，雖然不是甚麼大事，不過看得悶時也可用來散散心。

最後就是本網頁可以作網上購物，訂購elf所出品的遊戲，不過可惜現時只限日本國內的人仕，希望將來連國外的網友也能訂購吧！

## 無人島物語RR

製造商：KSS
發售日：4月23日
價格：8800日圓
類別：AVG
系統需求：Windows 95/98















一個出名的冒險遊戲《無人島物語》系列，曾經推出了不少作，當中亦有「有味」版本，而今次所介紹的，就是其新版的《無人島物語RR》「有味的」。

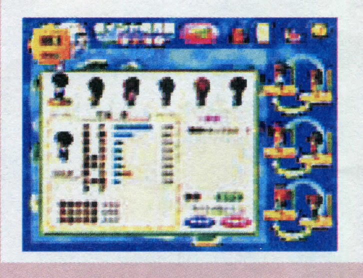
今作的故事會開作出改動，說到主角與他的朋友「藤沢冬哉」及其餘4位女孩「篠崎いつみ」、「橘亞由美」、「若菜まゆ」、「白石未來」，到無人島過1日1夜的體驗，可是後來等了6日也沒有船來到，於是各人便要找辦法去維特生計，而主角就成了所有人的Leader，負責到各不同的地點找尋食物、水源等。





遊戲特色是除了承繼以往系列的約會外，在烹調食品方面亦會作大幅強化，而且各角色更會有配音出場，有玩過以往系列的玩者絕不能錯過。









※註：網頁內有某些欄目的圖片附有色情及暴力成份，18歲以下的網友敬請自律！
國際互聯網網址：http://www.elf-game.co.jp

# ITV一週年台慶之《互動遊戲誌》




BY：小漁寄．非洲
協力：夠薑特務．AGENT X



3月28日是互動電視的台慶，隨着互動電視的一歲生日，亦都是《互動遊戲誌》的台慶之日，我們當然會為大家介紹一下當日的情況啦。

當日假於灣仔會展舉行，由蘭子及楊生負責開幕禮的司儀，於12：00開幕禮正式開始，由ITV的主席張先生先來致辭，接着便介紹了ITV這一年的發展以及將來會有什麼計劃，在開幕禮之後便有一個打擊翻版的活動，由到場的嘉賓手執鎚仔將「翻版牆」拆散，並以「支持正版，尊重知識版權」為口號。拆完牆便是生日會的開始，切蛋糕自然是少不了的動作。當日有不少的演藝名人到場助陣，所以也有不少的FANS到場支持。



■由張先生作開幕致辭







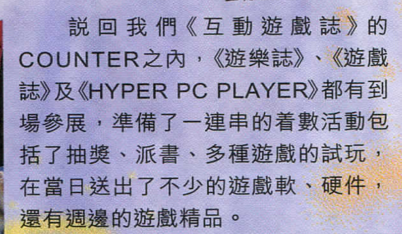




■你能看出多少人呢？



■一人一鎚便拆掉了「翻版牆」



說回我們《互動遊戲誌》的COUNTER之內，《遊樂誌》、《遊戲誌》及《HYPER PC PLAYER》都有到場參展，準備了一連串的着數活動包括了抽獎、派書、多種遊戲的試玩，在當日送出了不少的遊戲軟、硬件，還有週邊的遊戲精品。

說回抽獎便是明益街坊的，因為在場會派發《遊戲誌》，在書內會附有抽獎卷，在一定時間便會公佈得獎號碼，中獎的朋友不用怕錯過了機會，因為如果沒有人認領的獎品我們是會登在告示板上，好讓各位能夠查看自己中獎與否，這樣便不用花時間在等候公佈，可以四處參觀了。

當日還舉行了一個小型的《拳王98》及《PHYSIC FORCE 2012》比賽，所有的參賽者都是在當日報名及選出來的，這兩個比賽的勝出者都可以得到豐富的獎品，而勝利者分別是楊子龍及鍾志和。

遊戲試玩方面，最吸引人的便是街機人氣度極高的《DANCE DANCE REVOLUTION》，及KONAMI最新音樂遊戲《GUITAR FREAK》，這兩部機都吸引了不少人排隊玩，而我們則請來4名「舞林高手」來為我們示範《DANCE DANCE REVOLUTION》及《GUITAR FREAK》的玩法及技巧。直到晚上7：00便開始清場，當日到場的朋友便滿載而歸，而我就這樣完了一天的工作。



有最新手提機有NEOGEO POCKET COLOR、WONDER SWAN及GAMEBOY COLOR，而比較受歡迎的便是WONDER SWAN了，新產品嘛。至於PS便有一些新遊戲供大家玩，而可率先試玩到的便是機械人射擊遊戲《MEGA BOOST》。當然我們還有不少的電腦遊戲讓大家體驗體驗啦，還有邀得互動多媒體服務的嚴先生便為大家介紹新軟件的用法，以及一些電腦上的知識。





■我們的主持便是米奇及CHRISTINE



■除了跳舞機之外，結他機也是不皇用讓的遊戲。

採訪：KOTARO　協力：非洲-JELLY、維也納、霸王丸、飛龍　鳴謝：MULTI MARKETS Int'l Ltd.

# 直擊報導！THE KING OF FIGHTERS FINAL TOURNAMENT & NEO GEO POCKET COLOR MEGA TON SHOW





◆在會場中，SNK亦有播出NEO GEO POCKET COLOR訪問、最新作品，以及遊戲CM片段

擾攘多時，由SNK ASIA LIMITED主辦的「THE KING OF FIGHTERS FINAL TOURNAMENT」最後決戰，以及慶祝NEO GEO POCKET COLOR發售的「NEO GEO POCKET COLOR MEGA TON SHOW」，終於同時在今個星期一(4月5日)，假尖沙咀廣東道皇家太平洋酒店九樓的「PACIFIC ROOM」中順利舉行。在是次展覽中，除了招待業內人仕到場之外，更歡迎一般公眾人仕到場參與，所以於展覽當日的中午，已經有不少人仕慕名而來，場面好不熱鬧。


◆一如以往，今次展覽當然不少得靚靚MODEL招待入場人仕

## 盛況空前



對比前年「THE KING OF FIGHTERS FINAL TOURNAMENT」、去年「SNK秋季新作展覽會＆"真"拳皇 8開幕戰」，以及年初「格鬥新世紀第一彈HYPER NEO GEO 64餓狼伝説WILD AMBITION PRATVATE SHOW」，今次展覽場地可謂最大，而且也是最為寬敞，不單止能夠避免人潮問題，而且亦可以同場展出更多的作品。其中當日，SNK方面就準備了大大小小、不同機種的遊戲，免費供入場人仕試玩，當中包括超過十數多款的NEO GEO POCKET COLOR最新遊戲、數個已推出的PlayStation和業務用街機作品、以及最新的NEO PRINT貼紙相機等等。此外，同場更有展出《THE KING OF FIGHTERS》以往一系列的作品，反應十分踴躍。




◆NEO PRINT貼紙相機大受在場人仕歡迎



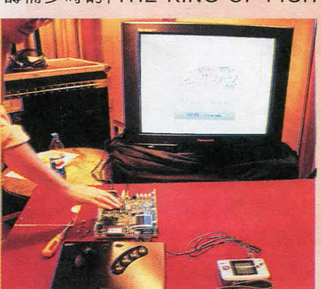
另一方面，SNK亦應支持者的要求，在會場內設置熱賣部，即場售賣SNK各類型限量日本原裝精品和特優惠價的NEO GEO POCKET COLOR，而且同場更為將於夏季推出的遊戲《SNK VS.CAPCOM》進行角色投票，作為兩間廠商選派角色的參考資料。還有，SNK也特地為是次展覽招募扮演SNK經典角色的COSPLAYER，其中雖然大部參加者均以扮演《THE KING OF FIGHTERS》中的角色為主，但是令人意外僅次之後最多參加者扮演的，竟然是《～幕末浪漫～月華之劍士》中的角色，証明遊戲其實有着一定的捧場客。

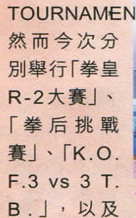

◆由COSPLAYER扮演的SNK經典角色大合照


◆是次展覽的特別嘉賓「ROCKMAN」

## 比賽實錄

至於展覽最矚目的地方，不得不提，當然就是籌備多時的「THE KING OF FIGHTERS FINAL TOURNAMEN」，然而今次分別舉行「拳皇R-2大賽」、「拳后挑戰賽」、「K.O.F.3 vs 3 T.B.」，以及「拳皇FINAL大賽」四種不同形式的比賽，所以節目方面也相當豐富。


◆這個就是大會比賽專用的連動系統




◆「拳皇R-2大賽」冠軍鍾偉祥

其中「拳后挑戰賽」雖然是首個只供女孩子們參加的格鬥遊戲公開賽，但是水準方面絕對不比男孩子們所遜色，而且實力亦十分之平均，表現也異常不俗，希望下屆，或者往後依然能夠加入同類型的比賽！


◆真人靚過上鏡的「拳后挑戰賽」冠軍CINDY CHA，在對空方面做得相當出色，其中以使用KIM最能令人留下深刻印象

至於以隊伍形式進行的「K.O.F.3 vs 3 T.B.」，賽程亦相當激烈，雖然表現並非甚為突出，但是實力方面也算勢均力敵，所以感覺不俗。此外，SNK更特地邀請了久未露面的樂隊「ZAN」，作為是次比賽的特別嘉賓，與在場觀眾輪流挑戰「K.O.F.3 vs 3 T.B.」中的冠軍隊伍，為漫長的比賽加添了不少歡樂氣氛。


◆SNK更有邀請久未露面的樂隊「ZAN」，作為是次比賽的特別嘉賓，挑戰「K.O.F.3 vs 3 T.B.」中的冠軍隊伍


◆唔講大家可能唔知，原來今次「K.O.F.3 vs 3 T.B.」冠軍隊伍(陳志斌、馮桂雄、謝家倫)中兩名成員，原來已經贏過《幕末浪漫第二幕月華之劍士～月中芳華 緩散月下～》分組冠軍，果然是不同凡嚮

是次展覽的壓軸好戲，當然就是「拳皇FINAL大賽」，半年多以來的選拔，今日終於可以真正決一高下，所以各位選手戰意方面絕對旺盛。首先，在八強爭奪戰中，賽前被視為冠軍熱門的上屆亞軍高偉倫，不幸於第一賽圈中敗陣，令到往後形勢大為改變。之後，四強誕生，選手使用角色越來越接近，其中不外乎草薙京、大門五郎、八神庵、CHRIS，以及只要兩名選手使用的神樂千鶴，合共五位角色。經過一輪龍爭虎鬥之後，羅樂恆終於險勝李橋榕，成功奪得今屆K.O.F.FINAL大賽冠軍，同時為今次THE KING OF FIGHTERS FINAL TOURNAMENT & NEO GEO POCKET COLOR MEGA TON SHOW正式閉幕。


◆比賽完畢後，冠(羅樂恆)亞(李橋榕)季(鄧灝昇)聚首合照


◆決戰前夕十六強大合照一則


◆奪得冠軍，當然不少得接受主持們訪問一下比賽感想

Text：柳生課長

# 業務用新作巡禮

假若各位有留意開街機動向的話，相信都應該知道近期遊戲中心都返咗好多大大小小、不同類型嘅遊戲，其中好似釣大魚《ANGLER KING》、電單車《500 GP～FIM WORLD CHAMPIONSHIPS～》，同埋揸的士《CRAZY TAXI》三款遊戲等，都係近期一啲比較受歡迎同多人留意嘅作品，不過講到究竟點玩，或者有咩咁特別就好似冇乜人提過，所以有見及此，今次我柳生課長就特地為大家推銷一下呢幾個甚有睇頭嘅作品，希望大家多多捧場呀！～～

## 惡黨三人組·《ANGLER KING》

仲記唔記得今年年初係日本舉行嘅「AOU 1999 AMUSEMENT EXPO」呀？《ANGLER KING》咪就係namco製作嗰個玩到入場人仕手軟兼索氣嘅釣魚遊戲囉！遊戲係採用SUPER SYSTEM 23製作，所以啲畫面表現都唔差嫁！（？）而係遊戲裏面呢，玩者係要操縱三個樣子猙獰嘅惡黨去釣嗰啲好大嘅鯊魚，但是講到成隻遊戲最特別嘅地方，都可以話係嗰個能夠同玩者鬥力嘅魚竿手掣，馬力方面絕對唔講得笑，真係未食飯嘅話好易會俾佢扭傷……







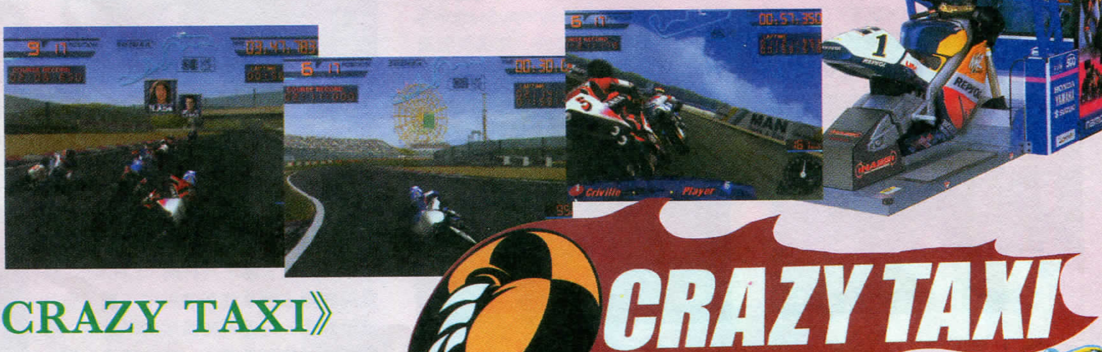



## 烈火戰車？！《500 GP～FIM WORLD CHAMPIONSHIPS～》

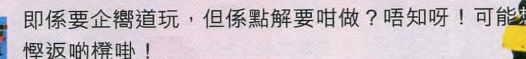



同樣係喺AOU SHOW展出過嘅作品《500 GP》係一個全新嘅賽電單車遊戲，或者大家可能會話，電單車同單車，namco以前都出過唔少啦，有咩咁特別喎？不過，特別就是特別在今次namco唔玩科幻，棄暗投明同幾間電單車製造商攜手合作，仲收集埋日本現役電單車手同實際場地嘅資料，利用SUPER SYSTEM 23，將賽道和電單車嘅比例以一比一姿態再次重現，泡製成呢嗰既真實又認真嘅賽車遊戲，令到大家親身體會係賽道上飛馳嘅樂趣！咁認真？試問大家又點可以忍手唔玩呢！





## 合法拒載！《CRAZY TAXI》



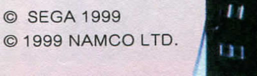

最後一個為大家介紹嘅作品，都係喺AOU SHOW見過，就是採用NAOMI開發嘅全新賽車遊戲《CRAZY TAXI》。遊戲係由曾經製作同類型作品《HARRY DAVIDSON》嘅SEGA AM 3研負責開發，而且無獨有偶兩者都係以美國西岸作為背景舞台，所以感覺方面都可以話幾相似（不過《HARRY DAVIDSON》又真係有啲似駕駛學院嘅感覺嘅……）。至於玩法方面呢，《CRAZY TAXI》係要玩者飾演一名的士佬，係有限嘅時間之內，不斷兜客（接載乘客，或者揀客……），以任何方式（包括行電車軌、落樓梯，甚至「踩」火……）將乘客送達目的地，當然長途客賺嘅錢自然就多啲，短途客賺嘅錢就相對少啲，但係都要視乎時間同距離作為接客嘅準則，總之賺嘅錢越多前就越好，因此你可以無理咁拒載，不過後果自負……

另外，可能為咗配合遊戲嘅瘋狂刺激內容，今次《CRAZY TAXI》係採用咗直立式嘅機殼，換言之大家即係要企嚮道玩，但係點解要咁做？唔知呀！可能想慳返啲櫈啩！












TEXT：KOTARO

# 武力～BURIKI‧ONE～WORLD GRAPPLE TOURNAMENT'99 in TOKYO
# 《龍虎之拳》系列最新作？

AD FIG 2P
製造商：SNK
基板：HYPzER NEO GEO 64
推出日期：4月上旬
容量：不明

## 開催！HYPER NEO GEO 64全新3D異種格鬥

傳聞中的《龍虎之拳》系列最新作《武力～BURIKI‧ONE～》，是SNK利用HYPER NEO GEO 64開發的3D異種格鬥新作，也是SNK繼《侍魂～SAMURAI SPIRITS～》和《餓狼伝説WILD AMBITION》兩個系列之後，又一3D POLYGON的對戰格鬥作品。遊戲以單回合定勝負的世界異種格鬥技戰作為主題，其中利用真實型的世界觀，以及全新的操作和系統，務求令到大家覺得耳目一新！




## 舞台背景

1999年，SNK正式舉辦本世紀最後世界性規模的異種格鬥大會，名為「武力～BURIKI‧ONE～WORLD GRAPPLE TOURNAMENT'99 in TOKYO」。大會是採用單回合制形式進行，其中肘打、反手攻擊、頭撞，以及攻擊下陰等過激技倆全部均通過認可。



舉辦場地位於東京灣岸副都心建設中的「NEO TOKYO GRAPPLE DOME」，在比賽當日中午之前會進行最後預選，中午後則進行決戰賽，而每位參加選手均要連續勝出八場比賽，才可以獲得最終優利，所以不單止是選手們肉體上的比拼，更是向精神的極限挑戰！

至於參加選手方面，有來自各國地方預選勝出的招待選手，當中包括泰拳、跆拳、WRESTLING和柔道等有名格鬥家亦決定參與，也意味着今次是一個與以往同類型比賽不同的最高異種格鬥技大會。



## 重視臨場感

對比以往的SNK作品，今次最特別的地方，就是更着重表現比實際格鬥還要真實的感覺，加上破天荒的操作設計，令到玩者與角色連成一體，有如置身實際格鬥比賽的臨場感。

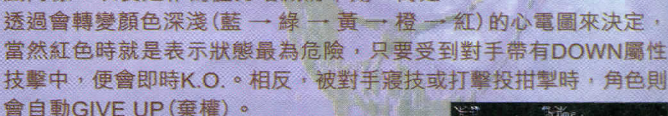
## 逆向操作

假若正如之前所述正確，究竟今次《武力～BURIKI‧ONE～》的操作設計，到底如何破天荒呢？不如首先讓拙者解釋一下通常格鬥遊戲的基本操作設定吧！其中普通的格鬥遊戲，控桿是主要負責角色的移動，然而按鈕則是控制角色本身的攻擊，不過《武力～BURIKI‧ONE～》就剛剛相反，操作系統完全逆轉，控桿的移動概念改變成攻擊形式，至於按鈕的攻擊設定則轉化成為移動，令到真實的格鬥技攻防再次重現。





## 比賽規則



《武力～BURIKI‧ONE～》不單止操作系統與別不同，就連基本系統也別樹一格！其中體力(VITAL GAUGE)並非與普通格鬥遊戲同樣，以長短作為體力增減的準則，而是透過會轉變顏色深淺(藍→綠→黃→橙→紅)的心電圖來決定，當然紅色時就是表示狀態最為危險，只要受到對手帶有DOWN屬性技擊中，便會即時K.O.。相反，被對手寢技或打擊投拑擊時，角色則會自動GIVE UP(棄權)。

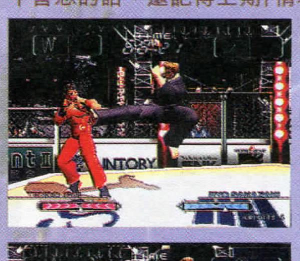


至於下方的POWER BALANCE GAUGE，就是表示角色力量與重心的對流表，以移動箭咀作為平衡點，在對戰時視乎不同情況改變，其中力量值越高，投技成功率也增加，反之亦然。還有，受到對手寢技或打擊投拑擊時出現的LOCK GAUGE，主要分為上方的攻擊能力值和下方的防守能力值，在寢技發動瞬間，兩者數值便會下降，當攻擊能力值消耗殆盡的時候，寢技就會自動解除。

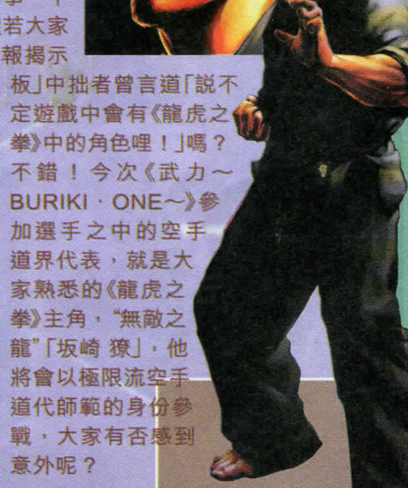


## 無敵之龍‧坂崎獠

曾經有傳聞報導，《武力～BURIKI‧ONE～》就是SNK著名對戰格鬥系列之一《龍虎之拳》的最新續篇，但是當大家看過一眾設定之後，相信也知道這個是不大可能的事，不過難道之前的報導是留言？假若大家不善忘的話，還記得上期「情報揭示板」中拙者曾言道「說不定遊戲中會有《龍虎之拳》中的角色哩！」嗎？不錯！今次《武力～BURIKI‧ONE～》參加選手之中的空手道界代表，就是大家熟悉的《龍虎之拳》主角，"無敵之龍"「坂崎獠」，他將會以極限流空手道代師範的身份參戰，大家有否感到意外呢？











※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

# 情報揭示板

TEXT BY：KOTARO

## SEGA最新NAOMI作品，正式曝光！

自AOU 1999 AMUSEMENT EXPO後便沈寂下來的SEGA，最近又有新的舉動，秘密開發NAOMI兩個全新作品，包括3D對戰格鬥《AMUSEMENT BOMBERS WAFUPU》和GUN SHOOTING《CHARGE AND BURST》。

其中前者是個卡通式的3D對戰格鬥遊戲，採用自由搏擊(FREE FIGHT)規制作為對戰形式，通過相方取得點數來決定勝負，而以不同的FINISH技擊倒對手，取得的點數亦會有所相異，最先取得五個點數者便為之優勝，感覺上與NINTENDO 64的《FIGHTING CUP》(GENKI開發)十分相似。





◆《AMUSEMENT BOMBERS WAFFUPU》

至於後者則是由大名鼎鼎的部門AM 2研製作，以固定式的ROCKET LAUNCHER(火箭炮)進行，透過三個CHARGE掣來組合出不同威力的重型武器，所以與過往同類型作品《GUNBLADE N.Y.～Special Air Assault Force～》和《L.A.MACHINEGUNS～RAGE OF THE MACHINES～》不盡相同，遊戲剛於秋葉原完成測試，不久就會正式發表！

## 姍姍來遲的「新」作

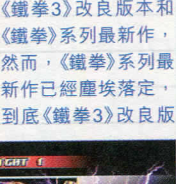
除了以上數個作品之外，其實最近某些遊戲機中心也添置數個較早前推出的作品，其中包括《電車GO！3000番台》，現在已於旺角CYBER CITY中展出。至於去年已經有水貨流入本港的遊戲《GACHAGACHACHAMP》，行貨方面亦終於抵港，一般遊戲機中心也應該可以體驗得到。不過最令人意外，就是KONAMI兩年前的作品《TOKIMEKI MEMORIAL～告訴我your heart～》，也登陸至灣仔軒尼詩道的遊戲機城，暫未知道展期是否有限，所以想一睹遊戲風采就不要錯過今次機會！



## 《鐵拳3》推出改良版本



曾經有傳聞指namco將於今年推出《鐵拳3》改良版本和《鐵拳》系列最新作，然而，《鐵拳》系列最新作已經塵埃落定，到底《鐵拳3》改良版本的傳聞是真？是假？答案是真！而且公式名稱為《鐵拳TAG TOURNAMENT》，預定今年夏季推出，相信定必再次掀起一鼓熱潮。




RELEASE NO.1 4.9.1999
NAMCO TEKKEN INFORMATION
SCOOP!
THE NEW OF ULTIMATE TEKKEN SERIES FINALLY REVEALS ITS NAME!
TEKKEN TAG TOURNAMENT
NOW UNDER DEVELOPMENT!
COMING THIS SUMMER!
The Details will be announced in "Tekken Info No. 2"!
Don't miss the next issue!

※以上全為《鐵拳3》畫面

## 多個新作抵港！

雖然近期遊戲機中心比較交投淡靜，但是卻並非代表苦無新作，好似近日各大遊戲機中心就引入了不同類型的最新作品，例如在AOU SHOW中展出過namco製作的鬥力型釣魚《ANGLER KING》和真實型賽車《500GP～FIM WORLD CHAMPIONSHIPS～》，便已於早前登陸香港。其中後者每局七元，可於銅鑼灣世貿中心NAMCO WONDER PARK中體驗得到；至於前者雖然已經推出良久，可惜因為機電工程處方面仍未批牌，所以好些大型遊戲機中心暫時也原封不動。此外，由PlayStation逆向移植的SYSTEM 11射擊作品《GUN BARL》亦已經接近同時抵達本港，每局定價五元，假若未玩過家用版的人就記得要多多支持。







還有，曾於早兩期為大家介紹過的動作遊戲《METAL SLUG X》，原來已無聲無息之中推出市面，反應也十分不俗，有興趣的讀者大可以往就近的遊戲機中心一看！





# 業務用遊戲時間表

## 3月推出

| 遊戲名稱 | 開發商 | 類型 | 推出日期 |
|---|---|---|---|
| GIGA WING | CAPCOM／ TAKUMI（匠）CORPORATION | STG | 發售中 |
| LOGIC PRO ADVENTURE | AMUSE WORLD | PUZ | 3月3日 |
| ANGLER KING | namco | SPT | 3月3日 |
| Beat mania II DX | KONAMI | SLG | 3月3日 |
| ZOMBIE REVENGE | SEGA | ACT | 3月4日 |
| 500GP | namco | RAC | 3月5日 |
| FINAL FURLONG 2 | namco | SLG | 3月12日 |
| GUTAR FREAKS | KONAMI | SLG | 3月15日 |
| SUPER PUZZLE BOBBLE | TAITO | PUZ | 3月17日 |
| 戀愛 QUIZ HIGH SCHOOL ANGEL | namco | QUZ | 3月17日 |
| BATTLE GEAR | TAITO | RAC | 3月19日 |
| 壽 GRAND PRIX～目指！原茶利 KING～ | TEMCO／ SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT | RAC | 3月下旬 |
| 線腦 | KANEKO | PUZ | 3月下旬 |
| 讓我領教一下你的本領（手並拜見） | SUCCESS | ETC | 3月下旬 |
| STREET 王決定戰！！ | SEGA | QUIZ | 3月末 |
| 人鳥流 | 日本 SYSTEM | ACT | 3月末 |
| CARN EVIL | MIDWAY | STG | 3月預定 |
| E 雀櫻莊～一間空房～ | SEIBU 開發 | TAB | 3月預定 |

## 4月以後

| 遊戲名稱 | 開發商 | 類型 | 推出日期 |
|---|---|---|---|
| BATTLE BAKRAID | EIGHTING／ RISING | STG | 4月15日 |
| CYBER TROOPERS 電腦戰機 VIRTUAL ON～ORATORIO TANGRAM～M.S.B.S Ver,5.4 | SEGA | FIG | 4月17日 |
| Beat mania CLUB KIT | KONAMI | SLG | 4月中旬 |
| 對戰 PUZZLE CROUTE STONE | SEGA | PUZ | 4月中旬 |
| Dance Dance Revolution 2nd MIX／ LINK Ver. | KONAMI | SLG | 4月下旬 |
| GIANT GRAM 全日本 PROFESSIONAL WRESTLER 2 IN 日本武道館 | SEGA | FIG | 4月下旬 |
| IDOL 雀士 SUCHIE-PAI III（暫稱） | JALECO | TAB | 4月預定 |
| STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～ | CAPCOM | FIG | 5月上旬 |
| 武藏嚴流記 | VISCO | ACT | 春季預定 |
| CAPTAIN TOMADI | VISCO | ACT | 春季預定 |
| Gallop Racer 3～one and only road to victory～ | TEMCO | RAC | 春季預定 |
| 出乎意料之危機（TONDEMO CRISIS） | TONDEMO CRISIS | ACT | 春季預定 |
| RISING ZAN～The Samurai Gunman～ | UEP SYSTEM | ACT | 春季預定 |
| AIRLINE PILOTS | SEGA | SLG | 春季預定 |
| 武力～BURIKI · ONE～ | SNK | FIG | 春季預定 |
| METAL SLUG X | SNK | ACT | 春季預定 |
| RC GO！ | TAITO | RAC | 6月預定 |

## 推出日期未定

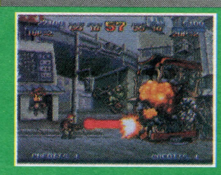
| 遊戲名稱 | 開發商 | 類型 | 推出日期 |
|---|---|---|---|
| 對戰 HOT GIMMICK 3（暫稱） | 彩京 | TAB | 未定 |
| PACHINKO SEXY REACTION 2 | SAMMY | 彈珠 | 未定 |
| FLASH BEATS | SEGA | ETC | 未定 |
| BUGGY DRIVE | SEGA | RAC | 未定 |
| DEAD OR ALIVE 2 | TEMCO | FIG | 未定 |
| TENNIS（暫稱） | VISCO | SPT | 未定 |
| GTI CLUB VIRTUAL GEAR VERSION | KONAMI | RAC | 未定 |
| BOAT RACE 2 | SEGA | RAC | 未定 |
| FLASH SOCCER | SEGA | SLG | 未定 |
| Gun Beat | TREASURE | RAC | 未定 |
| STRIDER 飛龍（暫稱） | CAPCOM | ACT | 未定 |
| Drum Mania | KONAMI | SLG | 未定 |
| pop'n music 2 | KONAMI | SLG | 未定 |
| SILENT SCOPE | KONAMI | SLG | 未定 |
| WAR～FINAL ASSAULT～ | ATARI | STG | 未定 |
| ROAD RURNERS | ATARI | RAC | 未定 |
| HYORO THUNDER | MIDWAY | RAC | 未定 |
| NBA SHOW TIME | MIDWAY | SPT | 未定 |
| Submarines | namco | SLG | 未定 |
| SALARIED MAN 專科 | ALTORON | PUZ | 未定 |
| VAPOR | ATARI | RAC | 未定 |
| RING OUT FOUR BY FOUR（4 × 4） | SEGA | RAC | 未定 |
| GUILTY GEAR 2（暫稱） | ARC SYSTEM WORK | FIG | 未定 |
| Dance Dance Revolution 2nd MIX／ LINK Ver. | KONAMI | SLG | 未定 |
| 五月戰陣 3 | SETA／ VISCO | TAB | 未定 |
| SUPER REAL 麻雀 VS | SETA／ VISCO | TAB | 未定 |
| VALIANT SHUVANTSA | SETA／ VISCO | STG | 未定 |
| ULTIM@TE RACE | MIDWEST AMUSEMENT（船井 HYUKOMU） | RAC | 未定 |
| Pacapaca Passion 2（暫稱） | PRODUCE | 音樂 ACT | 未定 |
| EZ 2 Dj | AMUSE WORLD | ACT | 未定 |
| AERA51 SITE 4 | SNK／ ATARI | STG | 未定 |
| DERBY OWNER'S CLUB | SEGA | RAC | 未定 |
| 紫炎龍 2（暫稱） | 童 | STG | 未定 |
| DYNAMITE ROBO 2000（暫稱） | 童 | ACT | 未定 |

※以上推出日期是以日本時間為基準

# 業務用遊戲龍虎榜

※資料提供：Virtual Zone（佐敦大華商場地庫）

| 排行位置 | 遊戲 | 類型 | 生產商 | 推出日期 |
|---|---|---|---|---|
| 1ST | Dance Dance Revolution | SLG | KONAMI | 2／ 99 |
| 2ND | GUTAR FREAKS | SLG | KONAMI | 3／ 99 |
| 3RD | Beat mania complete MIX | SLG | KONAMI | 2／ 99 |
| 4TH | GACHAGACHACHAMP | ETC | KONALI | 3／ 99 |
| 5TH | METAL SLUG X | ACT | SNK | 3／ 99 |



# 音樂新聞

或許大家經常有種錯覺以為日本版本的《Dance Dance Revolution》價值不菲，其實亞洲版本的《D.D.R.》身價亦都不徨多讓！雖然在版權問題下，日本版本《D.D.R.》的歌曲是不能出現於亞洲版本之上，但是相反亞洲版本則為補足內容而加入日本版本欠缺的歌曲，所以大家亦不需要怨機體與人不同。






提起跳舞機，近日遊戲機中心又引入了歐美版本的《D.D.R.》（名為《DANCING STAGE》），加上結他機《GUTAR FREAKS》水貨和行貨貨源穩定，令到KONAMI「一間一部」的政策已經不能通用，因此以後輪候遊戲方面相信也會有所改善。

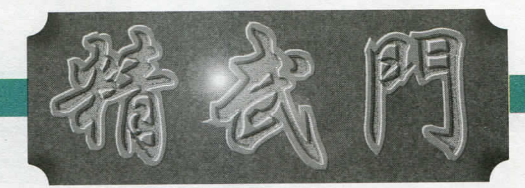
另外，萬眾期待的《Beat mania II DX》也將會於近日抵達本港，相信本文出街之日，大家已經可能盡情享受遊戲的樂趣。雖然《B.m.II DX》預定近日登場，但是外形極似《B.m.II DX》的遊戲《EZ 2 Dj》，現在已於GAME ZONE供人試玩，遊戲由AMUSE WORLD製作，以五個掣為主，不過就追加多個腳踏，而且同樣有INTERNET RANKING，是個喜歡《Beat mania》系列者也不能錯過的作品。



## 《Beat mania》系列最作不日推出！

也是關於《Beat mania》的消息，就是其系列最新作《beat mania 4th MIX～THE BEAT GOES ON～》，日本方面已經決定在四月推出，可惜其他地區則未定。此外，KONAMI亦秘密開發以小室哲哉歌曲為題材的《D.D.R.》式跳舞作品《TRUE KiSS DESTiNATiON》，遊戲已於早前在神戶進行測試，相信距正式發表也不遠矣！


※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本




TEXT：KOTARO

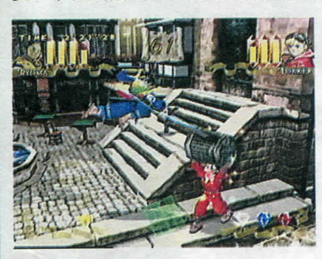
# 序言

在過去的連載中，拙者已經先後闡述過對戰格鬥的發展史，以及一些對日後格鬥遊戲發展影響深遠的作品，誠然由今期開始，「精武門」將會連載新的題目「格鬥初學淺說」，希望盡拙者的能力，幫助大家加深對格鬥遊戲的認識！

## 格鬥初學淺說・入門之章

雖然屈指一算，格鬥遊戲問世已經十年有多，而且參與的人數也與日俱增，但是真正了解其中意思的人又有幾多？就連最基本的技巧和知識也從未有人予以詳細解釋，久而久之，令他們養成習慣，一直以不完整的概念繼續進行。至於另一方面，近年的對戰格鬥遊戲不論系統、操作，以及平衡性已經日趨完善，系列形式根深蒂固，不易為未涉足或初學者所接受和加入，使人們常存有「難學難精」的錯覺，因此格鬥遊戲就被視為初學者的墳墓。





可是假若大家最近有玩過CAPCOM製作的3D對戰活劇《POWER STONE》的話，相信大家亦可以感受得到遊戲的基本要求其實是很簡單，就連一個從不懂得對戰格鬥遊戲的人也玩過不亦樂乎，對比現時大部份格鬥遊戲均追求盡善盡美、自鑽牛角尖的同時，《POWER STONE》仍然能夠利用最簡單的方法，令到大家明白複雜的遊戲概念，這個是與格鬥遊戲的原點不謀而合，所以拙者也想深入淺出，解釋一下格鬥遊戲中最不可或缺的基本技巧和知識，不論你初學與否，或是浸淫日久，均能夠加深理解和消化。然則拙者不敢擔保看罷此文章後，閣下會成為甚麼格鬥高手，不過至少可以令到大家在遊戲中做到「意在劍先」四個大字，真正懂得享受格鬥遊戲的樂趣！

## 操作篇



與動作和射擊遊戲同樣，格鬥遊戲主要是透過方向桿和按鈕兩者的配合，才能夠造出形形色色的動作，互補相方之間的不足，所以嚴格來說兩者是缺一不可。在格鬥遊戲發展的早期，控桿是以四方向操作為主，其中已經包含了「移動」、「站立」、「跳躍」和「防禦」等部份格鬥遊戲的重要元素。及後，CAPCOM推出初代《STREET FIGHTER》，控桿才正式改為八方向操作，令到角色移動方面自由度大大提高。

參考文獻：《THE BEST GAME 2～ARCADE VIDEO GAME 26年之歷史～》、《GAMEST》、《NEO GEO FREAK》、《ALL ABOUT SERIES》、《格鬥遊戲秘笈～SUPER BATTLE～》、《最新格鬥GAME》、《最新格鬥GAME 2》



## ・LEVER（方向桿）

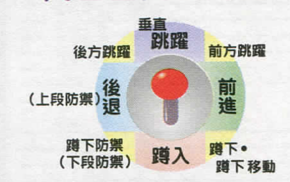


方向桿的操作概念是源於CAPCOM的《STREET FIGHTER》系列，其中系統概念的革命性，至今仍未有另外一個法則能所取締，到底原因何在？

其實方向桿的操作概念之所以會被人們認定，當中是有着很多表裏因素，然而拙者覺得能夠利用八個方向的組合作為必殺技指令，已經是其中的理由之一，而且可以將方向劃分為「移動」（前後『←or→』）、「站立」（回中『N』）、「蹲下」（下段防禦或蹲下移動『↙or↓or↘』）、「跳躍」（後方、垂直、前方『↖or↑or↗』）、以及「防禦」（上段或下段『←or↙or↘or→』）五個不同的部份，就足以形成2D格鬥遊戲中最基礎的系統！

### 方向桿基本操作

#### 角色面向右方時




#### 角色面向左方時




## ・BUTTON（按鈕）



由於方向桿在早期格鬥遊戲中是佔着活動軸心的位置（迴避和防守），所以相對令到按鈕的主要用途均是集中於攻擊之上，好像大家熟悉的通常技，就是其中之一。如果大家記性不差的話，應該也會記得初代《STREET FIGHTER》只是採用兩個按鈕的操作方法，其中按鈕最特別的地方，就是會因應玩者按掣的力度而改變角色攻擊的強弱輕重，雖然在當時來說概念確實是十分新鮮，不過玩者就會感到異常之吃力。因此，在《STREET FIGHTER II》之中，CAPCOM便切實地採用六個按鈕的專有模式，也成為遂該廠商日後格鬥遊戲操作模式的主流。（下回待續）



### 按鈕基本概念

| 形式 | 基本分為拳腳兩種 |
|---|---|
| 威力 | 主要分為輕、中、重幾種級數 |
| 優劣 | 輕攻擊連射能力高、而且出招及收招時間較快；相反，重攻擊連射能力低、而且出招及收招時間較慢 |

＊以上純粹拙者個人意見，與本刊立場完全無關。

※假若看罷今期「精武門」後，對於話題有任何回應或意見，均歡迎讀者來信本欄或「懊惱GAME你教」的「無責任讀者擂台」指教指教。




# 舊機經典遊戲

Presented by：山寺良牙

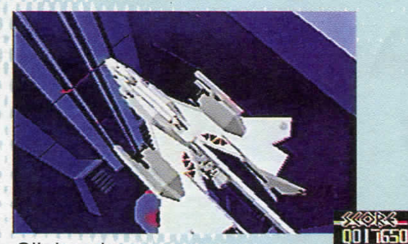
製造商：GAME ARTS
機種：Mega-CD
發售日：1993年7月30日～
價格：8800日圓
類別：射擊遊戲




## Silpheed

## 前言

一向被認為是機能較弱的Mega Drive（在「超任」未有之前），相信各位讀者萬萬估不到在該年代便早已有「次世代」及「新世代」遊戲機的概念，那就是「3D多邊形」效果。今期就不如重溫（或者新接觸）一下昔日16位元時代，被喻為「Mega-CD歷史上最出色的射擊遊戲」——Silpheed。



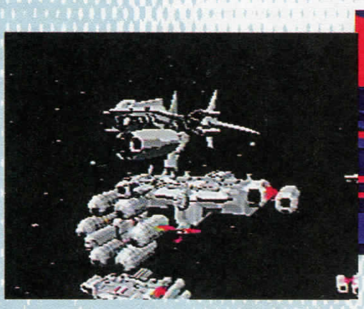
## 遊戲特色

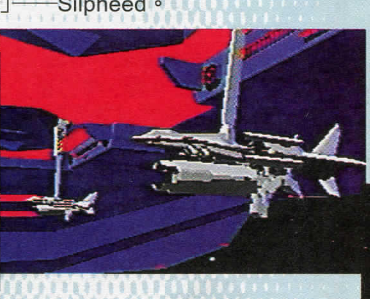
遊戲的特色當然就是Mega-CD史上首次使用3D多邊形來做的射擊遊戲（亦好像是唯一的一隻），雖然在現時的立場來說是天經地道的事，可是在16位元的時代，此遊戲被喻為有高度的技術及完成度，屬於「次世代」機種的參考遊戲。無論是小小的敵人、Boss級敵人、以大至背景物品均使用3D多邊形做出來，甚至是有些背景更向「美國太空總署」及「日本天文學會」借用。

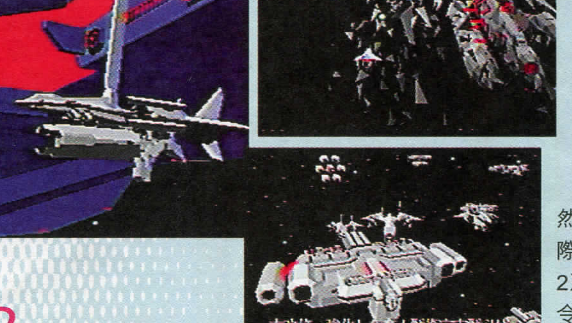


既然是射擊遊戲，玩法該不用多說，自然是以擊落敵人並在版面的末段需擊毀該版的Boss。判定方面是以「防護罩」來計算的，雖然防護罩的防護力只有6格，但實際上當防護罩被擊破後，玩者仍有2次的中彈機會，不過中彈的話會令機體出現狀況，例如：武器失靈，動力系統失靈等，再中的話機體便會被破壞，那當然是Game Over了！而版面上有一些帶著道具的道具機在飛，將其擊毀後便可取得道具，道具的種類除了有獎分以外，亦會有回復機體一定狀況、無敵、增加特別武器彈量、全畫面爆彈。













遊戲本身有13版，無一版各有其特色，當中有在隕石群中飛過、在太空艦隊間穿插，令各下置身於激烈的太空戰場上，其緊張的程度絕對令你驚嘆。至於能否一口氣不用Continue（續關）的情況下爆機，就得看各下的技術了！

## 秘技工場——翻炒版？











### 版面及片段選擇

於Opening Demo中順序按↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、A、B、Start，在遊戲選項中會多出一項Stage Select，不過只能玩到所選的版面，而不能連續下去。

### 防護罩回復

先加插控制器於2P位，之後於Opening Demo中按→、←、A、→、↑、C、B、↓、←、B、A、↑、Start，之後於遊戲中按2P位的A掣，便可回復一格防護罩能源。

### 續關次數增值法

在Continue數剩下一次時，於Opening Demo中按→、↑、A、B、C、←、←、↓、C、A、Start，這樣可續關次數便會變成10次。

### 高手用瘋狂模式

於Opening Demo中用2P的控制器按B、B、A、C、↑、←、→、↓、C、↑、A，這樣便會變成超難的難度，有否信心去挑戰嗎？

### 聲音測試

用2P的控制器於標題畫面中按著A、B、C來選Option，這樣原是Music Test的項目便會變成Voice Test。














**主持：黃菲熊對王非紅**

你好！又係我黃菲熊同王非紅為大家介紹洋人遊戲的時間……點解又係我地兩個？哦！這是因為先前幾位主持看見南斯拉夫方面烽火連天，所以便匆匆去了參軍，仲話正義一定會屬於他們云云。我黃菲熊就係咁唔覺唔覺做了主持，你都咪話唔奇！！

# Beetle Adventure Racing







製造商：EA Canada
發售日：3月
機種：Nintendo 64
RAC/4P

黃菲熊：奇！～奇！！
王非紅：究竟是甚麼令你嘖嘖稱奇？
黃菲熊：唔～你見到嗎？你感覺到嗎？
王非紅：你似乎有東西想表達！
黃菲熊：無錯！就是一款由Electronic Arts製作的瘋狂賽車遊戲《Beetle Adventure Racing》。當中，玩者可以駕駛著汽車隨處橫衝直撞，刺激非常！！
王非紅：仲有呀！此遊戲最多可容許四名玩者一起參與。係喎！我都係打個電話搵齊"人"先？
黃菲熊：點解佢今日咁鬼精靈？

# Gauntlet Legends

製造商：Atari Games
發售日：7月
機種：PlayStation、Nintendo 64
RAC/1-4P

黃菲熊：科索沃出現難民潮，這一切都是米洛舍維奇的錯！看來今次我非去教訓他一次不可！
王非紅：以力服人者曰霸。好！我立即去收拾行李、訂機票同酒店！不過，你打算怎樣突破塞軍防線？
黃菲熊：咁你有何提議？
王非紅：唔～我聽講Atari將會推出一款ARPG遊戲，名為《Gauntlet Legends》。當中玩者將會面對不同的敵人，以及通過大大小小的迷宮。相信只要到此進行訓練的話，就肯定不會步那名三美軍的後塵……
黃菲熊：好！我身為一代宗師，可不想被人打成"豬頭"之餘，又要在電視上出盡洋相！！








# Driver

製造商：Reflections
發售日：7月
機種：PlayStation
RAC/1P/MEM

黃菲熊：究竟北約幾時才派遣地面部隊進駐科索沃？
王非紅：聽講北約未有如此打算！
黃菲熊：「士可殺，不可辱」，都話要我"出馬"至得！！
王非紅：你又打甚麼鬼主意？
黃菲熊：嘻～！細細聲話你俾知，睇你都唔知道Reflections將會推出的一款賽車遊戲—《Driver》。當中，玩者將是一位"臥底"警探，為了追捕一班於紐約、洛杉磯、邁阿密、三藩市出沒的罪犯，不惜駕駛著汽車到處闖。因此玩者除會於大城市穿梭外，更要小心警車的阻撓……
王非紅：難道～！你打算有樣學樣，直接殺入南斯拉夫？！
黃菲熊：Good Ideas！！
王非紅：我都係加入北約軍隊好過了……





## 東西交流：《LEGAIA 傳說》

製造商：Contrail
發售日：發售中
機種：PlayStation
RPG/1P/MEM

(南斯拉夫邊境某地)
士兵(經王非紅翻譯後)：你～！究竟是甚麼人？仲記唔係邊個組織派你來此處？
黃菲熊：我只是想提醒各位英文版《LEGAIA傳說》已經推出，並沒有任何惡意……
士兵：＃＄％@＊＆︿％(王非紅剛被兩名士兵押走)
黃菲熊：喂！你講咩呀？喂～喂！！
上空又有巡航導彈通過的聲音……

by HAJIME少尉

# 遊言戲語 第三十三回 《兵器譜》其之五




**匕首類是歷史悠久的有刃武器。縱然古語有云「一寸長，一寸強」，然而在現實中往往有很多客觀／環境因素是不利於大型武器的，而在這時，小巧、易於收藏的匕首就大派用場了。**

## Dagger
## 匕首（ダガー）




匕首是一種擁有鋭利尖，兩刃直身的小型劍類，一般在12英寸前後(約30公分)，主要用作直線式刺突，亦可用作投擲攻擊。而以中國的傳統分類，則只有一尺以下(大約相當於成人肘部至手腕的長度)的短劍類能稱為匕首。早在石器時代已有骨製和石製的Dagger出現，而隨時代發展，人類亦採用銅、青銅、鐵、銀等金屬作為原料。雖然比起Long Sword以至Two Hand Sword等大型劍類，它的威力似乎微不足道，但用來攻擊盔甲關節間的弱點，或是直接攻擊要害還是足以致命的。在中世紀時，騎士除了攜帶Long Sword作為配劍之外，亦會有帶同Dagger作為護身及多用途小型武器。由於它小巧，易於收藏，一直是盜賊和暗殺者的愛用的武器，而且很多時都會塗上毒、黑油(防止反光以便躲藏在暗處)；但另一方面，它亦是在日常生活中相當普及的工具。在一些宗教儀式中，亦常用到有各種裝飾、具有宗教意義的Dagger出現。在某種意義來説，它是見証了人類光明與黑暗面的象徵武器。

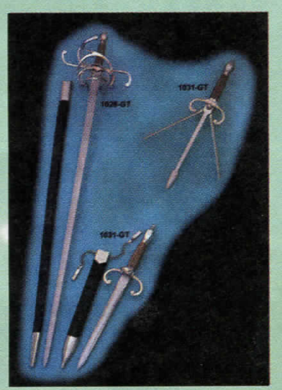
## Dirk
## ダーク

兼具Dagger與Knife特質，本來是穌格蘭傳統的短劍類，特別是著名的高地民族Highlander愛用。一般是作為日常生活用的小刀，在必要時亦用於戰鬥上，在18世紀時被英國皇家海軍正式採用為軍隊制式武器。柄部由兩個圓渾的把手組成，通常用皮革、木、植物纖維、象牙等材料，附有無數黃銅製的防滑圓點，隨18世紀末Highlander傳統服飾的流行，Dirk亦成為豪華的裝飾品，用上黃金、白銀等作為原料。值得一提的是，PlayStation的3D格鬥名作《鬥神傳》系列中的「餐刀妹妹」亦是使用這件武器的。全長15~25公分，闊2公分左右，重250至400克。

## Main-Gauche
## マン・ゴーツュ

在上期曾提及過特殊功能型匕首，又稱為「左手用匕首」，從名稱就可以知道，這是16至17世紀初捨棄盾牌的年代，左手持的防禦用品。在某程度上可算是Parrying Dagger的早期型。護手部份經過特殊設計，可和刃部扣著對手的劍，藉此起防禦及牽制的用途。設計概念與形狀和日本江戶時代巡捕用的「十手」、中國古代的「SAI」(確實名字待查)類似。

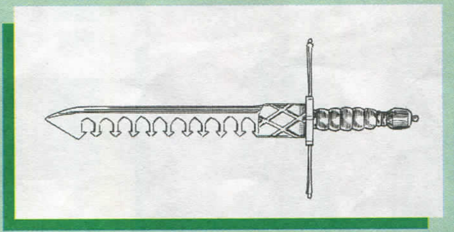
## Parrying Dagger
## パリーイング・ダガー



另一件在上期曾提及過特殊功能型武器，在外觀、用途上和Main-Gauche類似，同時兼具攻擊與防守性能，最大特徵是柄部具有機關，可令劍身部打開成三叉狀，用來拑制、化解對手的劍類攻擊，甚至將對手的劍折斷(這是和Main-Gauche最不同的地方)。在攜帶上通常繫在腰間，與配劍相反的另一邊，作為左手用武器。

## Sword Breaker
## ソード・ブレイカー

由Parrying Dagger、Main-Gauche等發展出來的特殊功能型匕首。刃部成複雜的鋸齒狀，但這設計並非用來直接攻擊、殺傷敵人的，其主要用途是拑制對手的劍，並將之破壞。



## Knife／Knives
## 小刀（ナイフ）

與其説是武器，倒不如説是日常用具。基本上是一種有劍尖、單刃、具有小巧木柄，可用作投擲、砍劈、刺突的多用途工具。不同的民族、不同的地域與不同的用途令它們發展出各自的設計特色，材料從木材、銅、鐵、石、骨、動物的角以至罕有的水晶，白銀和純金等貴金屬也有。一般來説小型的Knife是作為工具或宗教儀式上用的，而較大型的則用於狩獵與戰爭上。

*參考資料：*


《武器屋》新紀元社
《武器與防具 西洋篇》新紀元社
《Arms and Equipment Guide》TSR
《羅德島戰記OVA記錄全集》尖端出版有限公司


如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是

raiden@gpm.com.hk




# 漫談東京GAME SHOW '99春

■J.J

雖然並非是每次也有機會出席，但在下這數年來亦算得上是參觀過不少日本的遊戲展，而其中算得上最大規模的「東京遊戲展」，最近兩次都有出席，所以很希望在這次展覽完滿結束後，和大家談談展覽中所見到的現象。

## 大而無當

這次遊戲展的場地規模是歷來最大的一屆，但說到底還是一整個幕張展覽館，只不過是每間廠商所圍的場地大一點或小一點，老實說是很難看得出其分別的，反而因為整體上平均每間廠商展出的遊戲減少了，很多廠商的場地都有很多空置的空間閒着浪費掉，說甚麼規模最大不過是數字遊戲罷了。







## 反樸歸真

在今次展出的作品之中，有1/4以上是來自各手提機種，這可以算是個有遊戲展以來從未有過的狀況，而在展覽中所見亦有不錯的反應。

手提機遊戲雖然近年已經有了很大的進步，但其遊戲說穿了最多只是超任程度的質素，在編寫程式時的難易度肯定是比寫一個PS或DC遊戲為低——或許可以說，製作手提機遊戲的話，用現有的開發軟件及技術就已經很足夠……雖然這不過是在下的猜測，但手提機遊戲的確是一些中小型及名氣不大的廠商求生的方法之一。

## 養眼節目

最令在下感到今次遊戲展內容不及以往的證據，便是發覺很多廠商都安排了一些頗「養眼」的節目來吸引觀眾，例如MTO長期放了數位真人版「木之本櫻」讓人任影，KONAMI一日安排數場介紹其場館內宣傳女郎的節目，每位宣傳女郎均會穿着迷你裙從樓梯步下……ESCOT更直接，索性叫幾位宣傳女郎上台擺鋪士讓大家影個夠，TECMO亦不示弱，穿着迷你裙教你跳健康舞……數目之多相信任何到場人仕也會察覺。對於入場人仕中男性佔了大半的遊戲展來說，這種節目自然有很大吸引力，但到底這和那些廠商的遊戲有何關連？或許有些人連自己剛才所看的廠商叫甚麼名字也不曉得……

## 人窮志短

最後要談的始終也是今屆各廠商「縮皮」的情況。經濟不景下，不少廠商今年都減少了派發的宣傳品數量，其中最明顯的是過往總是滿載而歸的體驗版及新作片段錄影帶，即使是自己身處現場，亦很難想像會少得那麼可憐，而一些廠商的遊戲節目中，送出的獎品亦比以往縮皮了，但連帶介紹遊戲的宣傳單張亦簡化起來就有點過份。

下屆遊戲展時，PS2應該會有一定程度的畫面公開，DC的新作亦大概會比這一次為多，但願這次遊戲展只是個別例子、到下次東京遊戲展'99秋的時候會成為歷來最精采的一屆吧。

■米奇

自從東京GAME SHOW主辦以來，米奇幾乎每屆都有出席。記得第一屆在東京BIG SIGHT舉行的時候，會場只佔全部東館，那時候參加人數雖然不及現在，但由於通風不好，行完GAME SHOW真的身水身汗。隨着人數增加，GAME SHOW再次搬回幕張的大會場，而且攤位的密度減少了很多，還特別闢出售賣商品和只讓小朋友進入的區域，規模本身的確是大了不少的。不過，對於今年春季GAME SHOW，米奇的感覺就像只得空殼一樣。

雖然今年的入場人數可以稱之為「歷屆最高入場紀錄」，不過跟去年秋季相比，增長的人數只得7000人。記得去年CESA方面曾將入場人數目標定為160,000人次，可是雖然人數已激增了近萬人，但距離目標仍有一段距離。今次會方把人數訂在150,000人次，明顯是看出今次能夠吸引人們參觀的賣點不太多，在正常的人口增長的趨勢下，今年的成績只能稱為一般。

今年GAME SHOW將大部分大型攤位集中在同一個展館之中，由於有像《DDR》、《MONSTER FRAM 2》這類能吸引很多人的題目，所以過去能吸引很多參觀者的攤位仍然有出現人山人海的情況，不過一旦舞台活動過去，大家又像沒有目的一樣在會場中「漫遊」。在米奇眼中，今次GAME SHOW的確沒有多少重頭大作可以吸引大部分參觀者的視線。去年秋季GAME SHOW很多公司都一窩蜂的推出美少女遊戲，不過今次就沒有一窩蜂做某類遊戲的現象。

看看各大廠商，除了KONAMI之外，SQUARE、SCEI、NAMCO、CAPCOM、SNK、HUDSON這些公司已失去往年的氣勢，最令米奇覺得驚訝的是NAMCO的攤位的慘淡情況，看看《SOUL CALIBUR》水準可說非常高，但試玩的人卻很少。而像ESCOT、M2TO這些以美少女遊戲作號召的公司，一搞EVENT就人山人海，沒有EVENT就水靜河飛，難道你敢保證那班參觀EVENT的人會是因為遊戲的吸引力而來參觀嗎？這種現象怎教我們不為未來6個月的遊戲市道擔心？

從各攤位派發宣傳品的數量就可以看到，各遊戲生產商過去一年不能稱得上豐收。沒有錢，自然不能花那麼多錢來製作宣傳品了。宣傳品少得可憐，其實也影響到日後軟件的銷售，一來宣傳單張和體驗版都是具有較長持久性的宣傳工具，由於看得到的時間較多，在用家心中留下的印象自然較深刻。此外，對於著重人物的遊戲來說，值得珍藏的記念品可以把那個人物深深打入參觀者的腦裏，日後推出有關商品的時候也自然有較多人支持。肯山長水遠來參觀GAME SHOW的人，當然是一班較一般市民更肯花錢買遊戲的人，米奇擔心宣傳品激減的現象，可能會演變成一種惡性循環。

米奇以前曾在本欄中說過在PlayStation 2尚未推出、Dreamcast尚未夠實力的時候，我們只有呆呆的等。看過這次GAME SHOW之後，我這種感覺就更強烈了。






## TO HEART



Playstation／AVG／AQUA PLUS／6800日圓

在四月推出電視版的超級受歡迎遊戲《TO HEART》，它的吸引之處在於感人的故事和人物的設計，PS版加入了許多迷你遊戲，而故事方面亦作出了一定的修改，所以就算對玩過了電腦版的玩者來說，亦不會覺得沉悶，最可惜的地方是遊戲有大量日文，不懂日文的朋友便不能欣賞它的精彩故事。(明樹)

**評分：**

- 人物／機械：3分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3.5分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

**平均分：3.2分**

日本超人氣的電腦遊戲的移植板，在畫面方面非常不裕，而且所有女角色均有配音，的確是不錯，可是玩起來和傳統的AVG無有很大的分別，真不知到為何日本會這麼HIT，不過移植到PlayStation後遊戲就變得「健康」了，那麼它都不失一隻好的作品。(MS)

**評分：**

- 機械／人物：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：——
- 難易度：3分
- 移植度：3分

**平均分：3.06分**

## 心跳回憶Drama Series vol.3──啟程之詩──




KONAMI／6800日圓(PS版)／8800日圓(SS畢業記念Set版)／SS／PS／AVG／MEM／Mouse

說真一句，本人只有SS畢業記念Set版，而以往Drama Series也從沒玩過，只布今作才玩，原因十分簡單，就是有「館林見晴」做女主角。遊戲方面，雖系統上與以往系列完完全全一樣，不過本人就比較喜歡多了不少的小遊戲，而小遊戲雖有不少不適合「中國人」玩，但其遊玩方法本人覺得頗為有趣及新穎；至於故事方面，由於本人也遇過同樣的狀況，所以也頗深的感受到，不過本人的結局相信會與遊戲中主角的狀況完完全全相反。(播Bad-End音樂)(山寺良牙)

**評分：**

- 人物／機械：5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：5分
- 故事：5分
- 操作性：3分
- 投入度：4分
- 原創性：5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

**平均分：4.25分**

心跳回憶DRAMA系列終於推出第三集，而今集的人設可算改變得比較大，不過筆者卻十分喜歡。當中筆者最欣賞就是加入了很多不同的MINI GAME，如彈奏結曲、辨別錯字等等，令遊戲增加不少遊戲性。但玩法卻沒有改變，卻令筆者有少少失望，可能是DRAMA系列的特色。(怪傑)

**評分：**

- 人物/機械：4分
- 畫面：4.5分
- 音樂/音效：4分
- 故事：3分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：4分
- 難易度：2.5分
- 移植度：—

**平均分：3.56分**

## 光輝季節



KID／6800日圓／PS／AVG／MEM

遊戲的人物設計十分不俗，美孩們十分之可愛，而且一些一般美少女遊戲中頗少出場的角色類別也有，如：失明、啞，不過遊戲系統方面則比較……，不單只大部份對白均是蓋在畫面上，而且對白數量亦極度多，連形容場景的對白也有，基本上可說是看一本日語小說般；幸好遊戲中會出現選擇項，而不同的選擇會影響到遊戲的發展及多重結局，否則可以說這遊戲玩一次便算。(山寺良牙)

**評分：**

- 人物／機械：4分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：2分
- 操作性：3分
- 投入度：1分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：——

**平均分：2.63分**

由於這遊戲所採用的是電子小說的式形，日文方面相當多，各位若然是抱着玩一般「溝女遊戲」的心情開GAME的話，相信會頗為失望；人物方面只能算是一般，反而是故事其實寫得相當不錯，有心機及能力了解故事的話應該不會失望，而初回限定版所附送的CD即使放進普通CD機亦可以聽，最適合性急的人了。(J.J)

**評分：**

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：4.5分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：——

**平均分：3.06分**

## SaGa Frontier II



Square／RPG／MEM／對應振動手掣／對應PocketStation

自上一集改以強烈SF風格的設計後，這次可謂作了180度的大改變，用回了系列傳統的中世時代為舞台，感覺上是為求有銷量保證的一種妥協；整體上畫面的質素很高，配樂聽起來亦很舒服，但戰鬥時不知怎的總覺得是沒有了以往的一種爽快感，此外每章故事之間所發生的事交待得不夠清楚，減低了玩者的投入感。(J.J)

**評分：**

- 人物／機械：4分
- 畫面：4.5分
- 音樂／音效：4.5分
- 故事：4分
- 操作性：4分
- 投入度：3.5分
- 原創性：4分
- 難易度：4分
- 移植度：——

**平均分：4.06分**

繼《F.F.8》之又一大作的續篇，今集的表現明顯比前作好，首先其背景畫面和角色，不會像前作般那麼不協調，而且遊戲系統綜合過往的《SaGa》系列，令人容易接受，本人最喜愛的就是與敵人單對單戰鬥時的情形，自我連攜的確增加不少刺激感，可是遊戲亦有最不濟的地方，那便是斷斷續續的故事表達，這令人玩起來不夠暢快，而且有很多時只是看角色進行一些Event，並沒有戰鬥，對不懂日文的人來說，是那麼沉悶呢！(MS)

**評分：**

- 機械／人物：4分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：4分
- 故事：3分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：——
- 難易度：3.5分
- 移植度：——

**平均分：3.57分**

## 總評：

這兩週內有不少有名的遊戲推出，有格鬥遊戲家必玩的《拳皇'98》、《心跳》迷不容錯過的「啟程之詩」、美少女迷遊戲《To Heart》、大受歡迎街機釣魚遊戲《Get Bass》、還有Square迷必完的《SaGa》。不過比較令人吃驚的是《SaGa》竟在第一天發售日便被機迷們「掃清」，可見Square的魅力……另外《心跳回憶Drama Series vol.3》的Saturn版也出現類似情況，原發售第一天的價格只是400多元，到第二天便已升到600多大元，數天後更竟然出現「沒貨」的情況；反觀PS版幾乎是無人問津，究竟玩者是否因「畢業記念Set」版內豐富的付屬品而吸引呢？又或者PocketStation因價格過高而令其遊戲銷量不濟呢？相信這個沒可能吧！

(山寺良牙)

## ELAN



VISCO／4800日圓／PS／SLG／MEM

看上去好像與一般的戀愛、友情及育成SLG遊戲沒分別，但實際上這個SLG除了注重育成方面外，亦十分注重於「溝通方面」，特別是選回應外亦需選擇回答感情這系統十分之新穎，以往從未見過有這類的系統出現過。此外此遊戲亦好像有些照顧女性玩家，玩者的身份除了可選男性外，亦可選擇做女性；雖然人設方面比較像少女漫畫化，但始終也看得上眼（有少少似Saturn版《結婚》）。最後，故事設計上好像對人類的某種事響起了警號。（山寺良牙）

**評分：**

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：4分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：5分
難易度：3分
移植度：——

**平均分：3.88分**

《ELAN》是一隻非常特別的遊戲，當中既有育成原素，又有AVG的原素存在。雖然遊戲的感覺十分超時代，但是實質和一般育成遊戲差不多。好在遊戲的OPENING造得不錯，而且人物造型亦十分討好。只是最令筆者不滿的，就是每當玩者選擇了主角要去的地方後，便不能作出任何改變，而且每日只能做一件事件亦太少了。（Agent X）

**評分：**

人物/機械：3分
畫面：3分
音樂/音效：3分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

**平均分：2.44分**

## THE KING OF FIGHTERS'98～DREAM MATCH NEVER ENDS～



PlayStation／FIG／SNK／$ 358

實話實說，假若不是之後會推出Dreamcast版本的話，相信拙者選擇的一定會是PlayStation版本！其實如果大家以前有玩過同機種該系列的作品，大概也知道移植程度達至哪裏，而且以《K.O.F.'98》的人物動態和背景表現，移植度能夠做到不遜於NEO GEO CD的效果，相信大家也無話可說吧。雖然拙者經常說SNK移植技術方面仍未到家，但是今次着實是令人心服口服，連自己也不禁叫身邊的人購買，就可想而知遊戲的出色程度。（KOTARO）

**評分：**

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：4分

**平均分：3.67分**

聽人家說這是SNK格鬥遊戲的最佳移植作品時（只是PS），我也不太相信，因為剛推出的《月華之劍士》實在令人失望。而《98》雖然有明顯的偷格情況出現，但在玩的時候尚算流暢，而ART GALLERY內的插畫水準十分之高，各位不要錯過呀（非洲）

**評分：**

機械／人物：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：——
難易度：3分
移植度：3分

**平均分：3分**

## RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～



PlayStation／ACT／UEP System／$ 328

由製作著名滑雪作品《COOL BOARDERS》而享負盛名的UEP System開發的《RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～》，是近期比較出色的動作遊戲之一。雖然在遊戲中玩者能夠明顯看出製作人員所花的心思，但是礙於機能有限，所以在表現上也有着很大的限制，不過總括而言始終是個相當不俗的作品，唯一垢病是視點修正方面較為麻煩，相對令遊戲性大打折扣。（KOTARO）

**評分：**

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：4分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

**平均分：3.44分**

唔……實在是一隻不俗的遊戲，首先，遊戲本身的構思實在不俗，而且主角的造型亦相當突出，尤其是那鎗和刀的配合，更見突出！而遊戲的玩法方面，雖然也離不開殺殺敵人，闖闖難關，不過，由於玩者要懂得同時利用劍和鎗的使用要點，所以遊戲其實並不是那樣的易玩和「易玩厭」，最可惜的是製作的質素比較差，所以使「可觀性」稍為降低了。（赤目黑龍）

**評分：**

人物／機械：3分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

**平均分：2.5分**

## ONE



PlayStation/ACT/MEM/AMERICAN SOFTWORKS/5800日圓

由於《ONE》是一隻由外國製作的動作遊戲(CAPCOM只是於日本的發行商)，因此不論風格或難度均有濃厚的美國味道。遊戲的氣氛及場景尚算不俗，而且其視點轉換亦非常有電影感。可是，遊戲的難度實在令筆者有點吃不消，加上玩法及變化欠奉，令遊戲變得甚為單調。如此一味打打殺殺，難道不感到沉悶嗎？(Agent X)

**評分：**

人物/機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂/音效：3分
故事：1分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：4分
移植度：——

**平均分：2.44分**

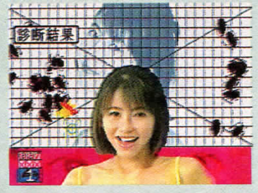
好！實在是一隻絕對能給予玩者「觀能刺激」的遊戲，首先，遊戲本身是一隻非常純粹的動作射擊遊戲，任何人也懂得玩的，而且在遊戲之中的音效也相當出色，再加上充滿電影感的視點及角度，使玩者有置身其中的感覺，而筆者最欣賞的便是遊戲之中的「震盪效果」，非常之「震撼」，大家亦可以自己調校震幅，實在是非之合心水。（赤目黑龍）

**評分：**

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：3.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——

**平均分：2.71分**

## 本加奈子的BOKE診斷遊戲




PlayStation/ETC/MEM/ORACION/4800日圓

以日本美少女榎本加奈子作為號召的《榎本加奈子的BOKE診斷遊戲》，當中主要收錄了五款迷你遊戲予玩者參與，而且更有榎本現身於遊戲中，為大家打氣打氣！可是，迷你遊戲的種類似乎太少，而且有些Mini Game更需要有一定的日語程度才懂進行。看來，除非你是榎本的忠實FANS，否則還是……。(Agent X)

**評分：**

人物/機械：3分
畫面：2.5分
音樂/音效：2.5分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

**平均分：2.5分**

因為有榎本加奈子的關係，人物分可以俾面地給3分（人是自私的了），遊戲是以MINI GAME為主，其玩法比較單調，而且難度也不高，相信只有一些FANS才會買這遊戲，雖然我也頗喜歡她，但是筆者也沒有買，看來這遊戲真的不濟。（非洲）

**評分：**

機械／人物：3分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：2分
原創性：——
難易度：1.5分
移植度：——

**平均分：2.33分**

## THE AIRS




PlayStation/RPG/MEM/Victor/5800日圓

一隻題材非常獨特的RPG遊戲，而且其OPENING亦非常吸引。至於玩法方面，和其他的RPG差不多，不過其戰鬥場面卻全是於天空上進行，令遊戲形成了一份獨有的氣氛。如果各位是RPG迷，而又喜歡於天空上飛行感覺的話，這遊戲就絕對不能錯過。(Agent X)

**評分：**

人物/機械：3分
畫面：3分
音樂/音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

*平均分：3.07分*

畫風頗幼兒向的RPG，這是它給予我的第一印象，可能再玩耐點會發掘出其獨到之處，只是畫面已令筆者稍為卻步…利用飛機競賽這題材相當新鮮，事件上亦做得頗有連貫性，因為無需打打殺殺的RPG現在已經少之又少，若喜好這類較FANTASY世界觀的朋友應該會喜歡它吧。

(FUKUDA)

**評分：**

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.0分
故事：3.0分
操作性：2.5分
投入度：2.0分
原創性：2.5分
難易度：3.0分
移植度：——

*平均分：2.50分*

## GetBass




Dreamcast/SPT/SEGA/5800日圓(連釣竿9800日圓)

期待已久的GetBass終於在DC上登場了，可能是底版的不同吧，移植得始終不夠好。明顯地多邊型數減少了不少；在遊戲過程中，更有時會發生拖慢畫面的情況；最令在下覺得無厘頭的就是多餘的震動，如果可以只在適當的情況下才震就好了。當然，這遊戲本身的好玩之處仍非常之多。尤其是新加上的場地可以更充分應用所有的魚餌，令遊戲性增強不少。(小寶寶)

**評分：**

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：3分

*平均分：3.63分*

《GET BASS》這個DC版遊戲真的是十分厲害，能夠將大受歡迎的街機版完全移植，筆者最欣賞的是不單將遊戲完全移植，亦增加了新模式，而這遊戲再加上專用CONTROLLER，更能感到釣魚的感覺。如果閣下喜歡釣魚的話，不妨試玩一下。(怪傑)

**評分：**

人物/機械：3.5分
畫面：4分
音樂/音效：3分
故事：—
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：4.5分

*平均分：3.81分*

## 養子問答 更進一步 MY ANGEL



PS／ETC／NAMCO／5800日圓

有不少玩家都會將《MY ANGEL》來和《虹色町》比較，這是絕對不公平的，因為《MY ANGEL》的街機版比後者還要早推出，系統上的遜色是很容易理解的。說回本作，這次可算是上集的強化版，除更新問題內容外女孩的成長亦稍作修訂，不過收錄了太多日本集俗節日問題令難度變得有點過份了。

(FUKUDA)

**評分：**

人物／機械：3.0分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：3.0分
投入度：3.0分
原創性：3.0分
難易度：2.5分
移植度：——

*平均分：2.75分*

此遊戲本身在系統設計方面已比較特別，而今次再度加上戀愛成份，更加有一種新鮮的感覺，音樂方面亦有不錯的演出；不過有一問題始終令本人，甚至任何一位香港玩者對此遊戲望而卻步，那就是所出的問題，當中有頗多的問題，難度簡直超乎想像，有的甚至是大學程度也有。試問連日本人也未必懂答的問題，在我們也未必懂日語的人玩來，便不是百上加斤嗎？

(山寺良牙)

**評分：**

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：2分
原創性：4分
難易度：0分
移植度：——

*平均分：2.57分*

## R~Rock'n Riders




PS／SPT／FAB／4800日圓(初回限定版6800日圓)

剛宣布製作這遊戲時筆者已對它留下印象，因為會不斷地想「到底怎樣才能將搖滾樂手與滑雪板融為一體呢」，直至玩上手時才發現他們的歌曲確實很適合作為Skate Board的BGM，有節奏得來勁度十足。假如你是對遊戲畫面非常執着的玩家，筆者還是勸大家別去試《R》了，但若像我一樣喜歡聽歌的話又另作別論。

(FUKUDA)

**評分：**

人物／機械：2.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：4.5分
故事：2.0分
操作性：3.0分
投入度：3.0分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：——

*平均分：2.94分*

《R ROCK'N RIDERS》這個玩滑雪板的遊戲，筆者較喜歡的是因為控制比較簡單，所以玩者較容易的使出不同滑雪板的花色。不過筆者亦有不喜歡的地方因為除了花色滑板之外，就沒有什麼特別的玩法，而且加上其系統十分簡單，令遊戲黯然失色。(怪傑)

**評分：**

人物/機械：3分
畫面：3分
音樂/音效：3.5分
故事：2分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：—

*平均分：2.68分*

## SPYRO THE DRAGON



PlayStation/ACT/MEM/SCE/5800日圓

同樣是一隻由外國製作的動作遊戲，但取向則較為幼兒向。遊戲中，各角色的造型均非常可愛有趣，加上遊戲玩法亦甚為單簡，十分適合一般非機迷遊玩。說回遊戲質素本身，其畫面尚算流暢，而且角色的動作多多，非常惹人喜愛。總括來說，此遊戲絕對適合小朋友，或者是童心未泯的大朋友。(Agent X)

**評分：**

人物/機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

*平均分：2.69分*

噢！這隻日本版真是出得太遲了！因為美國版已經推出多時，不過，只要是出色的遊戲，不論是哪個版本都會是出色的作品，首先，遊戲方法非常簡單，絕對適合任何年紀的玩者玩，而且遊戲之中的人物設計相當生鬼有趣，加上動作風趣，可謂娛樂性十足；而如果是要挑戰難度的，遊戲往後的版數亦不乏難以處理的情況，所以這遊戲絕對是一隻「百搭遊戲」。(赤目黑龍)

**評分：**

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

*平均分：2.64分*

注：文中譯名皆為筆者自譯。另，本文所載皆發生於名為「Marvel Earth」的世界，與現實中地球無關。

文：Super Sidekick仁魂

最近，Capcom公司推出了《Marvel VS. Capcom》的Dreamcast版本，相信不少朋友也在家中正進行連綿不絕的「夢之對決」，然而當大家使用Iron Man、Captain America、Hulk等角色的同時，又是否知道他們的由來，或者說整個Marvel世界的歷史呢？今日，仁魂便為大家簡單講述一下。

MARVEL SUPER HEROES ADVENTURE GAME — GAME BOOK

# Marvel超級英雄傳奇～其之一

## 太初宇宙

太初，Marvel宇宙形成之前，並非一片混沌，而是充滿繁星及生命。一日，那宇宙開始收縮，最後壓縮成一個蛋型的物體(Cosmic Egg)，繼而產生大爆炸，誕生新宇宙，就是今日的Marvel世界。然而上一代宇宙的生命也不是灰飛煙滅，至少知道有本是普通人的Galactus，不過擁有巨大力量的他，為了生存而終日尋找星體來「覓食」。

在宇宙誕生的同時，也出現了不少至今仍然不清楚了解的生命體，好像Clelestials，Elders of the Universal，以及立誓只會觀望其他種族的Watchers等等。此外，兩大民族Kree及Skull出現，並為了稱霸互相爭戰了好幾百萬個地球年。

大約一百萬年前，全能的Clelestials對人類始祖進行實驗，創造了近乎神的Eternals及怪誕的Deviants。幾十萬年之後，Kree一族也對原始人類進行相似的實驗，並創造了Inhumans。

## 人類的繁盛




人類開始繁盛，在Atlantis和Valusia已有國家這組織出現，後來亦在大洪水中沉沒。像Thor、Hercules等外星人來到了地球，並被人供奉為神祇，而來自未來的侵略者Kang成為埃及的統治者，是為法老王Ramw-Tut。Deviants曾慶祝Clelestials的Third Host來臨，但卻被Eternals阻止。騎士在大地上奔馳，例如：擁有魔法烏木劍(Magic Ebony Blade)的第一位黑騎士(Black Knight)——Sir Fercy of Scandia。

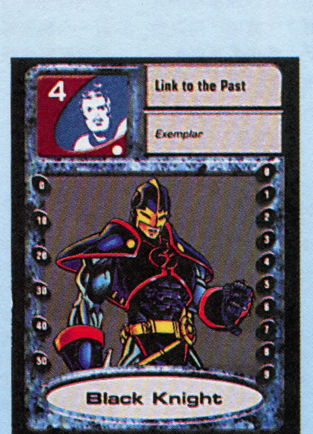
由東方而起的思想啟蒙時代(Enlightenment)遍及全世界的十八世紀，巨龍Fin Fang Foom在中國出現，Count Dracula於Transylvania開始建立他的血之國度，Kid Colt、Phantom Rider、Rawhide Kid、Two-Gun Kid以及第一位Ghost Rider活躍於美國西部。同時，秘密異變人(Mutant)組織「Hellfire Club」也在歐洲成立。




## 時勢中英雄

踏入二十世紀，世界亦首次陷入全球性戰爭，也造就了第一隊超級英雄隊伍出現，便是「Freedom's Five」，Union Jack、Phantom Eagle、Crimson Cavalier、Sir Steel和Silever Squire他們五人雖然為正義而戰，但亦隨戰爭完結而解散。

第二次世界大戰可以說是「Golden Age of Heroes」，不但在戰爭上出現Nick Fury上士及Citizen V等英雄，亦是超級英雄真真正正的掘起，好像Captain America、Sub-Mariner、再造人Human Torch、由Spitfire、Union




Jack、Toro及Bucky所組成的The Invaders等等，力抗Red Skull、Baron Zemo及希特勒(Adolf Hitler)，然而這一場戰爭不但塗炭不少生靈，而且令一位年輕猶太人生還者(日後的Magneto)對人類產生極大的恨意。

冷戰的開始卻標誌黃金歲月的結束，Captain America被拋入海中，並結成冰塊，Sub-Mariner被遺忘似的在紐約市流浪。雖然仍有Marvel Boy、Blonde Phantom等少數英雄存在，可是整個世界過着沒有超級英雄的日子。

## 近世英雄萌芽

六、七十年代，進入「Silver Age of Heroes」的開端，亦是使紐約市成為超級英雄的集中地，又或者可以說是從此陷入多事之秋。心靈感應方面的異變人Professor Charles Xavier訓練年少的Jean Grey怎樣運用自身的奇異能力，後來逐漸加入其他學生，X-Men的概念開始萌芽。Doctor Stephen Strange從亞洲完成神秘訓練回來，並







定居於Greenwich Village，其後他成為Master of the Mystic Arts及地球的Sorcerer Supreme。

James MacDonald Hudson發明了一套能夠賦予超乎常人能力的盔甲，他成為加拿大新建立部門Department H的首位英雄Weapon Alpha，這政府部門日後誕生了為人熟悉的Wolverine和超級隊伍Alpha Flight。

為了昔日的承諾，冒險家Reed

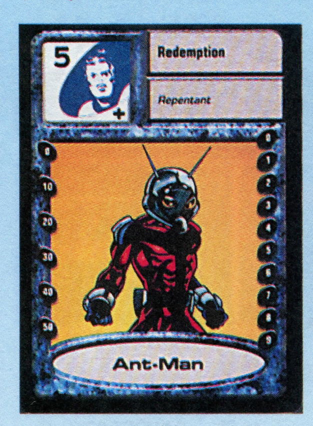
Richards、Ben Grimm、Sue Storm和Johnny Storm四人乘坐太空船，途中遇上宇宙能量風暴，不但沒事，也得到不同的神奇力量，其後組成Fantastic Four——Mister Fantastic、the Thing、the Invisible Girl及新Human Torch，不久力阻Skulls族的入侵。

為了與殺妻兇手對抗，身為科學家的Henry Pym發現了Pym微粒，能夠令自己身材縮小，他也發明了一個可以與昆蟲談話的頭盔，因而誕生了Ant-Man(日後改名為Giant-Man)這位英雄。高中學生Peter Parker在進行科學實驗途中，被一隻感染幅射的蜘蛛咬傷，提昇了體質和敏捷，擁有爬牆與探測危機能力，由於對付殺死叔父的犯人，從而成為另一位英雄Spider-Man。




Dr. Robert Bruce Banner在新墨西哥測試能夠發放加瑪射線(Gamma rays)的G-Bomb，一位名為「Rick Jones」的年輕人無意走進了測試範圍。Banner把Rick Jones拋到安全地方的同時，卻遇上炸彈的爆炸，於是變成了灰色皮膚的怪人——Incredible Hulk。

## 多事之秋




Johnny Storm在紐約市的暗巷找到了Sub-Mariner，並令他重拾記憶，由於以為亞特蘭提斯(Atlantis)被毀，故此Sub-Mariner攻擊紐約市，最後被Fantastic Four阻止，他留下將會回來之言後離去。Latverian的君主Victor von Doom製造地球首架時空轉移機「Time Platform」，為了防止他利用在邪惡方面，Fantastic Four奪取了Time Platform，並鎖在總部的高度防衛儲物室。

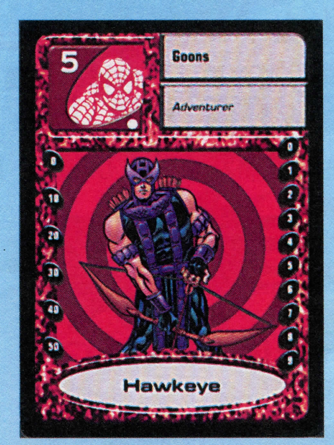
為了逃避來自土星的石頭人，Donald Blake藏身於挪威的一個山洞，當他以古老藤蔓揮擊之際，成為了雷神Thor，而Thor的兄弟Loki也逃出Asgard(俗稱「英雄殿」)的囚房，來到地球與Thor一戰，最後Loki被迫返回Asgard，並面對Odin的震怒。




發明家Anthony Stark游盪至東南亞的蘇聯軍事演習區，不幸被榴彈砲的碎片擊中心臟位置，在被俘待訊期間，Stark協助建造一副超級裝甲，最後他穿上這套能維持自己性命的裝甲逃去，並成為Iron Man。




Fantastic Four在月球找到一處「藍色地區」，發現Kree城市的遺跡，並遇上負責觀察地球的Watcher「Uatu」。Loki聯同Hulk對付Thor，不過今次Thor得到Iron Man、Ant-Man及Ant-Man新女友Wasp的協助，同時因這次事件，Avengers就此成立，其後更取得美國政府認可。




## 因二次大戰而起

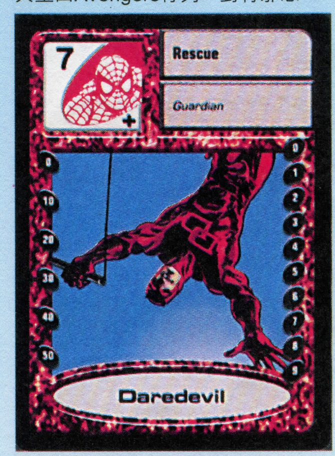
Magneto開始利用他的磁場能力，力圖統治人類，而昔日好友Professor X派遣他的學生Iceman、Angel、Cyclops、Marvel Girl和Beast五人(也是Original Team)前去阻止，於是展開人類與異變人之間的戰爭、合作、猜疑、信任……不久，Magneto的手下Quicksilver及Scarlet Witch在知道父親是Magneto之後，離開了他們的首領。

Sub-Mariner發現一群愛斯基摩人運載一塊被冰封的人形物體，由於陷入風暴之下，他把那冰塊拋到海中，並慢慢溶化，其後Avengers找到溶解了的人類，也知道就是失蹤甚久的二次大戰傳奇英雄Captain America。Cap. A後來加入了Avengers，並成為重要成員，而Rick Jones也離開了Hulk，成為其助手。

因X光而導致瞎眼的Matt Murdock為了報復父親被殺之仇，穿上紅金兩色的制服，化身為Daredevil，力拼黑社會首領Kingpin。英國富豪Lord Kevin Plunder流落於南極洲的原始之地(Savage Land)，很多年之後，他成為了叢林戰士Ka-Zar。

專業箭手Clint Barton創造了一大批特殊弓箭，化身為英雄Hawkeyes，但被警察誤認為珠寶大盜而追捕，因而得到蘇聯間諜Natasha Romanova拯救，其後雙雙加入Avengers，而Romanova化身為Black Widow。

為了殺死Caption America，Baron Zemo二世把Simon Williams改變為Wonder Man，並且令他滲透Avengers，經過被殺佈局之後，Wonder Man不久重回Avengers行列，對付邪惡……







## 我就是超級英雄！

關於Marvel世界的歷史，當然並不只是到此為止，起碼沒有涉及格鬥街機《Marvel Super Heroes》的故事背景，也沒有簡述《Marvel VS. Capcom》最後首領Onslaught的由來；或者有部分朋友聽過最近這些超級英雄曾經全軍覆沒，究竟Spider-Man、Captain America、Fantastic Four、Avengers他們又如何重現Marvel Earth的呢？一切一切都會在下期為大家訴說。

然而大家有否曾經想過扮演，甚至連同這一大群超級英雄，保衛生病了的地球先生呢？前幾個月，TSR推出了《Marvel Super Heroes Adventure Game》，這遊戲可以說是RPG，又可以說是Card Game，為何這樣說？

《Marvel Super Heroes Adventure Game》位列「Saga」系列之一，而「Saga」系列是TSR被Wizards of the Coast收購之後所創立的一連串產品，當大家以港幣280元左右的代價，買了一套《Marvel Super Heroes Adventure Game》Starter Box回家之後，會發現內有一本厚厚的規則說明書，以及一本人物或世界觀述說書，再加上兩大副為數不少的人物遊戲卡。簡單來說，一如Table RPG，大家投入Marvel Earth世界進行各式各樣的歷險，不過同時在角色方面，需要動用附設的遊戲卡來代表，換言之，就是RPG與Card Game的一種混合體，這也是「Saga」系列的最大特色！

不過眼見那本厚厚說明書之後，可能有部分朋友立時心寒，不用怕！既然會介紹《Marvel Super Heroes Adventure Game》，當然也會簡述一下遊戲的規則和玩法啦！不過也當然不是今期的啊！




# PLAYER'S GAME CHART

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

## 接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓 FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

## GPM 銷售榜

店舖提供最新資料！！

### 1st Saga Frontier 2



PlayStation／RPG
■SQUARE
4月1日
5800日圓 (7800日圓With Dreamcast GUN)

### 2nd 心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩



PlayStation／SLG
■KONAMI
4月1日
5800日圓

### 3rd Get Bass




Dreamcast／SPT
■SEGA
4月1日
9800日圓

### 4th DIGITAL MONATER Ver.WonderSwan



WonderSwan／SLG
■BANDAI
3月25日
3800日圓

### 5th THE KING OF FIGHTER'98



PlayStation／FIG
■ SNK
3月25日
5800日圓

### 6th MARVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERO

Dreamcast／FIG
■CAPCOM 3月25日 5800日圓

### 7th TO HEART

PlayStation／SLG
■AQUA PLUS 3月25日 6800日圓

### 8th SPYRO THE DRAGON

PlayStation／ACT
■SCE 4月1日 5800日圓

### 9th SD 高達 EMOTIONAL JAM

WonderSwan／SLG
■BANDAI 4月1日 3800日圓

### 10th THE HOUSE OF THE DEAD 2

Dreamcast／STG
■SEGA 3月25日 7800日圓

## HYPER 有腦遊戲榜





| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st | FINAL FANTASY VIII | SQUARE | 169票 |
| 2nd | THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS | SNK | 83票 |
| 3rd | MARVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERO | CAPCOM | 47票 |
| 4th | SILENT HILL | KONAMI | 45票 |
| 5th | THE HOUSE OF THE DEAD 2 | SEGA | 38票 |
| 6th | 電車 GO！2 | TAITO | 32票 |
| 7th | 幻想水滸傳 2 | KONAMI | 31票 |
| 8th | BLUE STINGER | SEGA | 14票 |
| 9th | 天誅～忍凱旋 | SEGA | 6票 |
| 10th | ATHENTA~Awakening From Ordinary Life~ | SNK | 5票 |

## 你最期待的家庭遊戲





| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1st | (DC) | 莎木 | 154票 | SEGA |
| 2nd | (PS) | SD GUNDAM G GENERATION-ZERO | 78票 | BANDAI |
| 3rd | (PS) | GRAN TURISMO 2 | 98票 | SCEI |
| 4th | (PS) | 超級機械人大戰 F 完結編 | 43票 | BANPRESTO |
| 5th | (PS) | DRAGON QUEST VIII | 23票 | ENIX |
| 6th | (PS) | JOJO 奇妙之冒險 | 15票 | CAPCOM |
| 7th | (PS) | DINO CRISIS | 11票 | CAPCOM |
| 8th | (PS) | 超級機械人大戰 COMPACT BOX | 32票 | BANPRESTO |
| 9th | (PS) | FRONT MISSION 3 | 78票 | SQUARE |
| 10th | (PS) | 聖劍傳說 LEGEND OF MANA | 78票 | SQUARE |

## 日本雜誌《THE PlayStation》4月23日號，希望移植、續編榜

統計日期截至4月5日



| 今回 | 前回 | 遊戲名 | 製造商 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | CHRONO TRIGGER | SQUARE |
| 2 | 2 | DRAGON QUEST 系列 | ENIX |
| 3 | 3 | 聖劍傳説系列 | SQUARE |
| 4 | 4 | 櫻大戰系列 | SEGA |
| 5 | 7 | FINAL FANTASY 系列 | SQUARE |

新城997 有腦事件簿







新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

# 「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

## 第96期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

《Blue Stinger Non Stop Adventure》海報 ........ 2名
陳燦偉 G689 ××× (A)
SIN WAI TAT P024 ××× (8)
《馬沙之反擊》海報 ........................ 5名
白智傑 Z109 ××× (8)
LAI PAK WAI G639 ××× (3)
CHENG GHIU FAI C611 ××× (2)
吳淑貞 Z728 ××× (1)
何富洪 Z475 ××× (0)

Armored Core 電話卡 ..................... 1名
YEUNG PAN P359 ××× (7)
Pocket Monster 摺紙簿 ................. 1名
黃德文 K803 ××× (3)
《Geist Force》海報 ...................... 2名
留勁威 Z097 ××× (A)
鍾世傑 Z361 ××× (3)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

## 讀者意見板

**HELEN WONG：**
《Saga Frontier 2》人設和畫面都咁靚、咁正，點可以唔玩呀？況且又係SQUARE推出的大作之一，信心保證攞滿「fun」啦！我極力向各位推薦呢隻咁「正」嘅GAME！期待！

**黃子健：**
本人十分熱愛有關「賽馬」的遊戲，目前最出色的「GALLOP RACER 3」論畫面及遊戲性都比前兩集好，但育成馬仔好像不能強過父親。

**Donis Choi Nga Ting：**
《私立Justice學園熱血青春日記 2》最令我值得期待的GAME，希望可以好過上一集。

**何孟熹：**
GAMEBOY的《遊戲王》非常好玩。雖然只得三百幾張卡，但組合方式卻千變萬化，而且更可和朋友對戰，真是非常吸引。

**李顯倫：**
《FINAL FANTASY VIII》實在太好玩，比起《FINAL FANTASY VII》更加好玩，而且CG又靚，音樂又好聽，只可以用一個字「正」來形容。

**郭藝強：**
《FINAL FANTASY VIII》非常好玩，故事浪漫，情節緊湊、歌曲悅耳、只是「抽取」非常浪費時間。

## 今期獎品

《Final Fantasy》海報 ............................ 6名
《BLUE STINGER》海報 ....................... 4名
《Final Fantasy VIII》海報 ..................... 4名
To Heart Extra Large Trading Card ... 1名
Pocket Monster 禮物球 ......................... 3名


**特別鳴謝：**

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下（中國旅行社側）
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室


本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

## HYPER有腦遊戲榜參加表格（GAME PLAYERS）

截止投票日期：4月24日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________________

地址：________________________________

________________ 聯絡電話：________

電郵地址：（如適用）________________

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

你最期待的三款家庭遊戲（只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲）

遊戲名稱：________ ________ ________

遊戲生產商：________ ________ ________

**讀者意見板** 可填寫有關任何遊戲之意見

________________________________
________________________________
________________________________
________________________________

本周遊戲提名（截至4月10日）
（請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲）

### HYPER有腦遊戲榜

□1.倉庫番難問指南
□2.撞球re-mix BILLARDS MULTIPLE
□3.往光輝的季節去
□4.愛藏版 封神演義
□5.信長之野望 將星錄 with POWER UP KID
□6.心跳回憶劇場系列 Vol.3 出發之詩
□7.競馬eight' 99春夏
□8.SAGA FRONTIER 2
□9.SPYRO THE DRAGON
□10.LEADING JOCKEY' 99
□11.CLASSIC ROAD2
□12.ELLEN
□13.MEREMANOID
□14.R
□15.VIRUS THE BATTLE FIELD
□16.DEVILSANAMA SOULHACKERS
□17.勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER
□18.慶祝 GRAND PRIX
□19.WORLD STADIUM3
□20.DANCE DANCE REVOLUTION
□21.GetBass
□22.DIGITAL MONSTER Ver.Wonder Swan
□23.SD 高達 EMOTIONAL JAM
□24.三國志 for Wonder Swan
□25.NICE ON
□26.去釣魚!
□27.MARVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERO
□28.電車GO！2
□29.THE HOUSE OF THE DEAD 2
□30.BLUE STINGER
□31.天誅~忍凱旋
□31.FINAL FANTASY VIII
□32.天誅~忍凱旋
□33.SILENT HILL
□34.ATHENTA~Awakening From Ordinary Life~
□35.幻想水滸傳2
□36.其他：________

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

# 新GAME時間表

## PlayStation

### 四月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4月1日 | ■倉庫番難問指南 | UNBALANCE | 4800日圓 | ETC |
| | 撞球re-mix BILLARDS MULTIPLE | ASCII | 4800日圓 | SPT |
| | 往光輝的季節去 | KID | 6800日圓 | AVG |
| | 愛藏版 封神演義 | KOEI | 6800日圓 | SLG |
| | 信長之野望 將星錄 with POWER UP KID | KOEI | 9800日圓 | SLG |
| | 提督之決斷 III (KOEI THE BEST) | KOEI | 3800日圓 | SLG |
| | 心跳回憶劇場系列 Vol.3 出發之詩 | KONAMI | 5800日圓 | AVG |
| | 競馬 eight' 99春夏 | SANGULILA | 6400日圓 | SLG |
| | SAGA FRONTIER 2 | SQUARE | 6800日圓 | RPG |
| | SPYRO THE DRAGON | SCE | 5800日圓 | ACT |
| | VIRTUAL 競艇 '99 | 日本物產 | 6800日圓 | SPT |
| | LEADING JOCKEY' 99 | HARVEST ONE | 5800日圓 | SLG |
| | CLASSIC ROAD2 | VICTOR SOFT | 5800日圓 | SPT |
| | ELLEN | VISCO | 5800日圓 | SLG |
| | MEREMANOID | XING ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | R | FAB | 4800 | SLG |
| | R（初回限定版） | FAB | 6800 | SLG |
| | VIRUS THE BATTLE FIELD | POLYGRAM | 4800日圓 | TAB |
| 8日 | DEVILSANAMA SOULHACKERS | ATLUS | 6800日圓 | RPG |
| | 實戰 PACHINSOLT必殺法！ | SAMMY | 6800日圓 | ETC |
| | 必殺 PACHINKO STATION CLASSIC | SUNSOFT | 3980日圓 | ETC |
| | 黑闇吹拂之夏～帝都物語再臨～ | BIG FACTORY | 5800日圓 | AVG |
| | 將棋幼稚園 | AFFECT | 5800日圓 | TAB |
| | TIGER WOODS 99PGA TOUR GOLF | EA SQUARE | 5800日圓 | SPT |
| | 勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER | TAKARA | 6800日圓 | SLG |
| | 慶祝 GRAND PRIX | SYSCOM ENETRTAINMENT | 5800日圓 | RAC |
| | 店 DE 店主 | TECNO SOFT | 5800日圓 | SLG |
| | WORLD STADIUM3 | NAMCO | 5800日圓 | SPT |
| | 全日本摔角～王者之魂～ | HUMAN | 價格未定 | SPG |
| 10日 | DANCE DANCE REVOLUTION | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| 15日 | ■魔女們之眠～復活祭 | PACK IN SOFT | 3800日圓 | AVG |
| | BUST A MOVE 2- DANCE 天國 MIX | ENIX | 5800日圓 | ACT |
| | SEA BASS 1-2-3 (暫稱) | JALECO | 5800日圓 | SPT |
| | HIT BACK | TOMY | 5800日圓 | ACT |
| | 超級機械人大戰 F 完結編 | BANPRESTO | 6800日圓 | SLG |
| | NURSE 物語 | 每日 COMMUNICATION | 5800日圓 | AVG |
| 22日 | 去釣鱸魚! | BANPRESTO | 5800日圓 | SPT |
| | 悠久之伊甸 | ASCII | 5800日圓 | RPG |
| | 東京魔人學園綺譚～東京魔人學園劍風帖 外傳～ | ASMIC S ENTERTAINMENT | 3800日圓 | SLG |
| | 職業麻雀「兵」2 | CULTURE BRAIN | 4800日圓 | TAB |
| | CYBER ORG | SQUARE | 5800日圓 | ACT |
| | OMEGA BOOST | SCE | 5800日圓 | ACT |
| 28日 | FARLAND SAGA 時之道標 | TGL | 6800日圓 | SLG |
| | LUNAR SLIVER STORY（THE BEST） | 角川書店 | 2800日圓 | RPG |
| | 新時代劇 ACTION 羅刹之劍 | KONAMI | 5800 | ACT |
| | 打麻雀! | KONAMI | 3800日圓 | TAB |
| | COTTON ORIGINAL | SUCCESS | 4800日圓 | 不詳 |
| | BPS THE CHOICE 松村弘樹之 WORLD FISHING | BBS | 2800日圓 | SLG |
| | ★將棋最強 | 魔法 | 5800日圓 | TAB |
| 下旬 | ■ALL STAR TENNIS 99 | UBI SOFT | 5800日圓 | SPT |
| | ■S.C.A.R.S. | UBI SOFT | 5800日圓 | SPT |
| 4月 | ARTDINK BEST CHOICE 海底人的休息日 | ARTDINK | 2000日圓 | SLG |
| | NBA Live 99 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | SPT |
| | SIMPLE 5000 SERIES Vol.10 THE BILLARD | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | SPT |
| | SIMPLE 5000 SERIES Vol.9 THE 國際象棋 | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | CINEMA 英會話 Vol.4 BOYS LIVE | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | 大阪 NANIWA 摩天樓 | KID | 5800 | SLG |
| | 超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛 | BANDAI VISUAL | 6800日圓 | STG |
| | 有限會社 地球防衛隊 | MEDIA LINK | 價格未定 | SLG |
| | TEST DRIVE OF ROAD 2 | CAPCOM | 5800日圓 | RAC |

### 五月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5月1日 | CLUDCEPT-expansion- | MEDIA FACTORY | 5800日圓 | SLG |
| 5月4日 | DRAGON MONEY | MICROCARBIN | 5800日圓 | TAB |
| | GAME 之達人( SUN COLLECT BEST) | SUNSOFT | 2800日圓 | SLG |
| | MOD RACER 2 | EA SQUARE | 5800日圓 | RAC |
| 13日 | KONAMI 80's ARCADE GALLERY | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| 20日 | IDEA FACTORY COLLECTION | IDEA FACTORY | 2800日圓 | ETC |
| | 八神浩樹的 GAME TASTE~心緒不寧之預感 | 講談社 | 5800日圓 | SLG |
| | 聖少女艦隊 VIRGIN FLEET | KONAMI | 5800日圓 | SLG |
| | 金澤將棋 月 | SETA | 6800日圓 | TAB |
| | 目標是 AIRLINE PILOT | TWILIGHT EXPRESS | 6800日圓 | SLG |
| | MARIONETTE COMPANY | MICROCARBIN | 6800日圓 | AVG |
| | 擊王～紫炎龍～ | 童 | 1980日圓 | STG |
| 27日 | Racing Lagon | SQUARE | 5800日圓 | RPG |
| | MONSTER COMPLETE WORLD | IDEA FACTORY | 5800日圓 | RPG |
| | LUNAR 2 ETERNAL BLUE | 角川書店 | 6800日圓 | RPG |
| | BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX | KONAMI | 2800日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.1數獨 | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.2NAKURON | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.3PUZZLE | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | BUZZER BEATER Vol.1 | SCE | 2000 | ETC |
| | BUZZER BEATER Vol.2 | SCE | 2000 | ETC |
| | 小角色遊戲 銀河英雄傳說 | 德間書店 | 5800日圓 | RPG |
| | 爆發 2000YEN 加藤一二三將棋俱樂部 | HECT | 2000 | TAB |
| 下旬 | ★AI圍棋 PlayStation版（暫稱） | AIFO | 價格未定 | TAB |
| 5月 | CINEMA 英會話 Vol.5 ZOMBIE | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | 驚天危機! | 德間書店 | 5800日圓 | AVG |
| | LOGIC 麻雀 創龍 三人打 | 日本 SOFTWARE | 5800日圓 | TAB |
| | A列車！大陸橫斷 | ARTDING | 4800日圓 | SLG |
| | 倫敦精靈探偵團 | BANDAI | 5800日圓 | RPG |
| | STARING ODESA I | REI FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | NOVELS~GAME CENTER 嵐 R~ | VISIT | 5800日圓 | AVG |

### 六至十二月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6月3日 | ■NBA POWER DUNKERS 4 | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| | SHALE BLAKER | NEC INTER CHANNEL | 6800日圓 | AVG |
| | GUN GUAGE | KONAMI | 價格未定 | STG |
| | THE YELLOW MONKEY TOUR IN P.S. PLATIUM TICKET(暫稱) | FANHOUSE | 暫定6800日圓 | ACT |
| 10日 | 超級機械人大戰 COMPLETE BOX | BANPRESTO | 6800日圓 | SRPG |
| 17日 | MISTAKE TAKEN | XING ENTERTAINMENT | 5800日圓 | ETC |
| 24日 | UFO-A DAY IN THE LIFE | ASCII | 5800日圓 | ACT |
| | ■黑色眼睛的門 ~Cielgris Fantasm~ | GUST | 5800日圓 | AVG |
| | Acid | TAKI 工房 | 4800日圓 | ETC |
| | SLAYER ROYAL 2 | 角川書店 | 暫定5800日圓 | RPG |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.4 CURLING | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.5 ARUMU PRESS | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.6 ASTEROIT | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.7 TENAD WARS | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | GRANDIA | GAMEART | 價格未定 | RPG |
| | PRESSURE ZONE | TAKI 工房 | 價格未定 | ACT |
| | TWINS STORY | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | SLG |
| 上旬 | ■LOVE LOVE TRUCK | TYO | 4800日圓 | ACT |
| 6月 | HOP COLLECTION Vol.2MISS LAND | ALTRON | 1280日圓 | ETC |
| | POPULARS~THE BEGINNING~ | EA SQUARE | 5800日圓 | SPT |
| | 超級中國人 EX | CULTURE PUBLISHERS | 價格未定 | FIG |
| | PRUMUI PRUMUI | CULTURE PUBLISHERS | 5800日圓 | ARPG |
| | CINEMA 英會話 Vol.6 愛之果 | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | ROAD OF MONSTERS | SCE | 5800日圓 | RPG |
| | 跨過我的屍體 | SCE | 5800日圓 | AVG |
| | PACHINSOLT 完全攻略 4 | 日本 SYSCON | 價格未定 | ETC |
| | Cybernetic EMPIRE | 日本 TELNET | 5800日圓 | AVG |
| | ABE'99 | LIVERPOOL SOFT | 價格未定 | SPT |
| | 戀愛講座 REAL AGE | IMAGEEINER | 價格未定 | AVG |
| | 餓狼傳說 WILD AMBITION | SNK | 價格未定 | FIG |
| | 私立 JUSTICE 學園 熱血青春日記 2 | 5800日圓 | FIG | |
| | 必殺 PACHINKO STATION 5（暫稱） | SUNSOFT | 價格未定 | ETC |
| | CLICK 漫畫歌劇院怪人 | 德間書店 INTERMEDIA COMPANY | 1800日圓 | ETC |
| | CLICKDNIMATE ROBOT大戰！出擊驚異機械人軍團 | 德間書店 INTERMEDIA COMPANY | 2000日圓 | ETC |
| | CLICK 漫畫瑪利工作室 | 德間書店 INTERMEDIA COMPANY | 1800日圓 | ETC |
| | CLICK 漫畫銀河英河乓傳說 1 在永遠之夜中 | 德間書店 INTERMEDIA COMPANY | 1800日圓 | ETC |
| | ★PARLOR JR | 日本 TELENET | 2900日圓 | ETC |
| | ★元祖家庭麻雀 2 | 日本物產 | 5800日圓 | TAB |
| 7月15日 | LORD OF FIST | MEDIAWORKS | 5800日圓 | RPG |
| 7月 | ■STARING ODESA II~魔龍戰爭 | REI FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | RESTAURANT DREAM | TEICHIKU | 5800日圓 | SLG |
| | 海底人的休息日 2 | ARTDING | 5800日圓 | SLG |
| | 稻川淳二之怪談物語 (暫稱) | VISIT | 5800日圓 | ETC |
| | BLADE MAKER | 翔泳社 | 價格未定 | 不詳 |
| | DINO BREEDER another progress | J · WING | 5800日圓 | SLG |
| | 給有一天會重遇的未來(明天)SHROU 編 | SME | 價格未定 | SLG |
| | 給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI 編 | SME | 價格未定 | SLG |
| | POCKET FAMILY | HUDSON | 價格未定 | 不詳 |
| 8月中旬 | SUPER BASS FISHING | KING RECORD | 5800日圓 | SPT |
| 8月 | Superlite 1500 SERIES Vol.8這孩子是哪裏的孩子 | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | 神宮寺三郎 EARLY COLLECTION | DATA EAST | 4200日圓 | AVG |
| | CLICK漫畫 CLICK 日 | 德間書店 INTERMEDIA COMPANY | 1800日圓 | ETC |
| 9月 | MAGICAL DROP F 大冒險 | DATA EAST | 5800日圓 | PUZ |
| 11月 | 探偵神宮寺三郎～消失燈火的空間 | DATA EAST | 5800日圓 | AVG |
| 12月 | 閉所病院 | VISIT | 價格未定 | AVG |

### 玖玖年春

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | TANK SIMULATOR (暫稱) | ASCII | 價格未定 | SLG |
| | UFO -A DAY IN THE LIFE | ASCII | 5800日圓 | RPG |
| | WIZARDRY~DIMGUIL~ | ASCII | 6800日圓 | RPG |
| | 1970 年代風機械人動畫 P-X 俠 | AROMA | 6800日圓 | STG |
| | POP'N TANKS | ENIX | 價格未定 | ACT |
| | ASUKA120% FIANAL BURNING FEST. | FAMILY SOFT | 價格未定 | FIG |
| | MONSTER COLLECTION（暫名） | 角川書店 | 價格未定 | RPG |
| | BURGER BURGER 2 (暫稱) | GAPS | 5800日圓 | SLG |
| | 被狙擊的街 | KAJ | 價格未定 | SLG |
| | BOYS BE....2nd Season | 講談社 | 5800日圓 | AVG |
| | NHL BLADE OF STEEL | KONAMI | 價格未定 | ETC |
| | 想見你......your smiles in my heart | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | GRINT GRITTER | KONAMI | 價格未定 | TAB |
| | JERSEY DEVIL 之大冒險 | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | MELTY LANCER The 3rd Planet (暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | CAPA (暫稱)(POCKET STATION專用) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | 往哪裡也在一起(POCKET STATION專用) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | POCKET DUNGEON( POCKET STATION專用 CD-ROM) | SCE | 2800日圓 | RPG |
| | PINOCHIA 之造夢 | TAKARA | 5800日圓 | SLG |
| | 小不點 RALF 之大冒險 | NEW | 5800日圓 | ACT |
| | IQ 博士 | BANDAI | 5800日圓 | ACT |
| | BASS RISE | BANDAI | 5800日圓 | SPT |
| | BASS RISE 連手掣版 | BANDAI | 9800日圓 | SPT |
| | 追逐時間之少女 | BANDAI | 5800日圓 | AVG |
| | MACROSS VF-X2 | BANDAI VISUAL | 價格未定 | STG |
| | 太陽之預告 | PROGRESS | 價格未定 | ETC |
| | BLACKJACK VS 松田純 | PONY CANYON | 價格未定 | TAB |
| | MR PROSPECTOR | RYSMICS | 價格未定 | ETC |

### 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年夏 | ■森之王國 | ASUMIC ENTERTAINMENT | 價格未定 | 不詳 |
| | GALERIANS | ASCII | 價格未定 | ACT |
| | PERSONA 2 罪 | ATLUS | 6800日圓 | RPG |
| | GATE KEEPERS | 角川書店 | 5800日圓 | AVG |
| | ETERNAL CHAIN | VICTOR SOFT | 價格未定 | AVG |
| | SIMPLE 5000 SERIES Vol.11 THE PINBALL | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 5000 SERIES Vol.12 THE QUIZ | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | ETC |
| | 瑪利亞 2~受胎告知之謎～ | AXELA | 價格未定 | AVG |
| | LITTLE LOVERS | NTT 出版 | 6800日圓 | AVG |
| | GATE KEEPERS | 角川書店 | 價格未定 | SRPG |
| | JOJO 奇妙之冒險 | CAPCOM | 價格未定 | FIG |
| | GRAND TURISMO 2 | SCE | 價格未定 | RAC |
| | L之季節 | TONKIN HOUSE | 價格未定 | AVG |
| | PUZZLE DE BOWLING | 日本 SYSTEM | 價格未定 | SPT |
| | 人鳥流 | 日本 SYSTEM | 價格未定 | ACT |
| | 機動警察 THE GAME（暫稱） | BANDAI VISUAL | 價格未定 | AVG |
| | CHANGE!! 真三一萬能俠 (暫稱) | BANDAI VISUAL | 價格未定 | SLG |
| | 星界之紋章 | BANDAI VISUAL | 價格未定 | RPG |
| | REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT 警備隊 (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | ACT |
| | 花火 2 STAR MINE | 魔法 | 價格未定 | ETC |
| | SD GUNDAM GGENERATION-0 | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | DINO CRISIS | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | OFFICAL FORMULA 1 RACING | AIDS INTERACTIVE | 價格未定 | RAC |
| | 東京惑星 | AMUSING ACE ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| | PLANET LAIKA | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | 聖劍傳說 LEGEND OF MANA | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | SALUGETU | SCE | 價格未定 | 不詳 |
| | RUNNING~TOROJI 大冒險 | DYO ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | WORLD TOUR CONTACTOR~世界夢紀行 | DYO ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| 99年秋 | 超謎王 | BANDAI VISUAL | 暫定5800日圓 | AVG |
| | 星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱) | MAX FIVE | 價格未定 | SLG |
| | Silent Bomber | BANDAI | 5800日圓 | 不詳 |
| | 青之6號（暫稱） | BANDAI VISUAL | 暫定6800日圓 | AVG |
| | SPOOKY POOKY！！ | DYO ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| 99年冬 | 機動戰士 GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～ | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| 99年 | ■最強之將棋 | UNBALANCE | 7800日圓 | TAB |
| | ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA | ARIKA | 價格未定 | AVG |
| | Knights of GENESIS | escot | 價格未定 | SRPG |
| | PIXY GARDEN | escot | 價格未定 | SLG |
| | JUNGLE PATROL | CULTURE PUBLISHERS | 價格未定 | STG |
| | 羅賓萊特的冒險 | GUST | 價格未定 | AVG |
| | 黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~ | GUST | 5800日圓 | RPG |
| | 鬼眼城 | 講談社 | 5800日圓 | AVG |
| | 決定!英雄學園!! | CSC MEDIA | 5800日圓 | FIG |
| | H.A.E~BEELZEBUB~ | GMF | 5800日圓 | RAC |
| | LOVE GAME'S plus（暫名） | Tears | 價格未定 | SPT |
| | 爆彈小子（暫名） | Tears | 價格未定 | ACT |
| | GUNGHO BRIGADE | TOMY | 5800日圓 | SLG |
| | STAR IXIOM | NAMCO | 價格未定 | STG |
| | ACE COMBAT 3 | NAMCO | 價格未定 | STG |
| | 閉鎖病院(暫題) | VISIT | 價格未定 | AVG |
| | 逮捕令 | PLONEER LDC | 價格未定 | AVG |
| | DEAR FRIENDS | VISUAL ART | 5800日圓 | SLG |
| | PAMUTAUN | 每日 COMMUNICATION | 4800日圓 | 不詳 |
| | 戰船大和號 | LOCKWELL INTERNATIONAL | 3800日圓 | STG |
| | PANZER FRONT | ASCII | 價格未定 | AVG |
| | WIZARDY~DIMGUIL | ASCII | 價格未定 | AVG |

### 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | RING RISE | ASCII | 5800日圓 | ACT |
| | 魔導靈士 修安 | ASCII | 6800日圓 | 不詳 |
| | WUN WUN DIARY（暫名） | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | 厄慘 (暫稱) | IDEA FACTORY | 價格未定 | AVG |
| | TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱) | ARIKA | 價格未定 | PUZ |
| | TURNING POINT (暫稱) | NAXAT | 5800日圓 | SLG |
| | X-PO | IDEA FACTORY | 3800日圓 | 不詳 |
| | 慶祝格蘭披治 | SYSCOM ENTERTAINMENT | 價格未定 | RAC |
| | MOTO KIDS | SYSCOM ENTERTAINMENT | 價格未定 | STG |
| | 家 IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱) | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | JUNGLE PATROL | CULTURE PUBLISHERS | 價格未定 | STG |
| | Zill O'll | KOEI | 6800日圓 | RPG |
| | HEART OF DARKNESS | SAMMY | 5800日圓 | AVG |
| | 小角色遊戲 銀河英雄傳說 ~GO GO CASINO | 德間書店 | 4800日圓 | TAB |
| | RAGNA CUBE LEGEND | SME | 價格未定 | RPG |
| | CIRCUIT 之狼 II | MTO | 價格未定 | SPT |
| | POCKET 單 · POCKET 熟 ( POCKET STATION專用 CD-ROM) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | HARLEM BEAT (暫稱) | KONAMI | 價格未定 | ETC |
| | Captain Blasto | SCE | 5800日圓 | 不詳 |
| | ULTRA BASEBALL EX | CULTURE BRAIN | 價格未定 | SPT |
| | 飛龍之拳 COLLECTION | CULTURE BRAIN | 價格未定 | FIG |
| | SOUL HACKERS | ALTUS | 價格未定 | RPG |
| | UM JAMMER LAMMY | SCE | 4800日圓 | ACT |
| | THE BISTRO | SYSCOM ENTERTAINMENT | 價格未定 | SLG |
| | CAPCOM AVG NEXT STYLE（暫稱） | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | SLIVER 事件 | ASCII | 價格未定 | AVG |
| | 我是 JOD（暫稱） | TOMY | 價格未定 | ACT |
| | 感覺名偵探（暫稱） | NAMCO | 價格未定 | AVG |
| | STARING ODESA III~MINEAMU 之聖戰 | REI FORCE | 價格未定 | SPRG |

## SATURN

### 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4月1日 | 心跳回憶劇場系列 VOL.3 出發之詩 ( SPECIAL BOX版) | KONAMI | 8800日圓 | AVG |
| 23日 | 涼子之聊天室 | DATAM POLYSTAR | 5800日圓 | AVG |
| 29日 | FRIENDS~青春的光輝~(擴張 RAM 帶專用) | NEC INTER CHANNEL | 7200日圓 | AVG |
| 6月17日 | 職業麻雀指南「兵」 | CULTURE BRAIN | 5800日圓 | TAB |
| 7月 | WITH YOU~想見你～ | NEC INTER CHANNEL | 價格未定 | AVG |
| 99年春 | MILLENNIUM FIRE | BANDAI | 5800日圓 | STG |
| 99年夏 | MONSTER MAKER 神聖匕首 | NEC INTER CHANNEL | 6800日圓 | |
| | SONIC 3D | SEGA | 3800日圓 | ACT |

### 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | 彈珠機俱樂部 | I.S.C | 價格未定 | ETC |
| | 英雄降臨 ~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA | OMEGA SOFT | 價格未定 | SLG |
| | WORTH WARS | ELF | 價格未定 | RPG |
| | STREET FIGHTER ZERO3 | CAPCOM | 價格未定 | FIG |
| | 魂斗羅～戰爭之遺產～ | KONAMI | 價格未定 | ATC |
| | REQUIEM | 日本 ARTO MEDIA | 價格未定 | 不詳 |
| | SUPER 301 S.Q.(暫名) | 日本物產 | 價格未定 | SLG |
| | U.S. DRUG CHAMP（暫名） | 日本物產 | 價格未定 | RAC |
| | 海鷗大作戰 | VING | 價格未定 | SLG |
| | BACKGUINER 甦醒的勇者們～完結編～「之後,邁向明天」" | VING | 5800日圓 | SLG |
| | PACHINCO FIGHTER | PLAY STAGE | 價格未定 | ETC |
| | 制服 ~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~ | AROMA | 價格未定 | SLG |

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | STARTING.ODYSSEY 1 | RAY FORCE | 價格未定 | SLG |
| | STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭 | RAY FORCE | 價格未定 | ACT |
| | STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰 | RAY FORCE | 價格未定 | RPG |
| | REAL SOUND2 | WARP | 暫定 5800 日圓 | ETC |

# NINTENDO 64

## 四至七月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4月9日 | 求求你怪獸 | BOTTOM UP | 6980 日圓 | SLG |
| 28日 | 實況 GI STABLE | KONAMI | 7800 日圓 | SLG |
| 下旬 | WIPEOUT64 | COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT | 7980 日圓 | RAC |
| | POKETMON STADIUM 2 | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| 5月 | LAST LEGION UX | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| 6月3日 | ■NBA IN THE ZONE 2 | KONAMI | 7800 日圓 | SPT |
| 7月下旬 | SHADOW GATE 64 | KEMCO | 價格未定 | AVG |

## 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | 忍者亂太郎 PUZZLE | CULTURE BRAIN | 價格未定 | PUZ |
| | ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber | QUEST | 價格未定 | SLG |
| | HIGH BRIDE HAVEN | KONAMI | 價格未定 | ARPG |
| | MARIO GOLF 64(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SPT |
| | 新世紀福音戰士 | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| | TONIC TROUBLE | UBI SOFT | 價格未定 | ACT |
| 99年夏 | VIRTUAL 摔角 2~王道繼承~ | ASUMIC ACE ENTERTAINMENT | | |
| | SD 飛龍之拳傳説 REAL VERSION | CULTURE BRAIN | 價格未定 | FIG |
| | LAP LIMIT | SETA | 價格未定 | RAC |
| | PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| 99年 | 64 WARS | HUDSON | 6800 日圓 | SLG |
| | FLIGHT SIMULATOR(暫稱) | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | SLG |
| | 爆 BOMBER MAN 2 | HUDSON | 價格未定 | ACT |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | EXTREME G2 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | RAC |
| | DUAL LORD 2 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | STG |
| | SILENT SUMMER STORIES | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | EL TILL（暫名） | IMAGINEER | 價格未定 | RPG |
| | ZOOL 魔獸使傳説 | IMAGINEER | 價格未定 | RPG |
| | ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名） | CULTURE BRAIN | 價格未定 | SPT |
| | 職業指南麻雀[兵]64 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | TAB |
| | 走吧 我的馬 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | RAC |
| | WIN BACK | KOEI | 7800 日圓 | ACT |
| | Cu-On-Pa | T&E SOFT | 價格未定 | PUZ |
| | MOTHER 3（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 超級 DONKEY KONG（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | 卡比的 AIR RIDE（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | CABBAGE（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | CONKA'S QUEST(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | SIMCITY 64（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | 超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | STAR WARS 出擊! 洛克中隊 (暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | 煞爾達傳説 DD（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ARPG |
| | 火焰之紋章 64 | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | POCKETMON SNAP(64DD專用) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | ROBOT PON COT | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| | 金田一少年之事件簿（暫名） | HUDSON | 價格未定 | AVG |
| | ★實況 J LEAGUE PERFECT STRIKER 2 | KONAMI | 價格未定 | SPT |

# DREAMCAST

## 四至十二月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4月1日 | BUGGY HEAT | CSK | 5800 日圓 | RAC |
| | GetBass | SEGA | 5800 日圓 | SLG |
| | GetBass (連專用手掣版) | SEGA | 9800 日圓 | SLG |
| 8日 | DIGITAL 競馬新聞 MY TRACK MAN | SHOW WAY SYSTEM | 6800 日圓 | ETC |
| 15日 | 森田之最強 Reversi | RANDOM HOUSE | 2800 日圓 | TAB |
| | 森田之最強將棋 | RANDOM HOUSE | 5800 日圓 | TAB |
| 22日 | ■Web Mystery 能預見夢的貓 | PANASONIC WONDERTAINMENT | 6800 日圓 | AVG |
| | 超發明 BOY | SEGA | 2980 日圓 | 不詳 |
| 29日 | REDLINE RACER | IMAGINEER | 5800 日圓 | RAC |
| 5月27日 | 首都高 BATTLE | 元氣 | 5800 日圓 | RAC |
| 27日 | ELEMENTAL GMMIC GEAR | HUDSON | 價格未定 | ARPG |
| 5月 | THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999 | SNK | 價格未定 | FIG |
| | DYNIMATE 刑事 2 | SEGA | 5800 日圓 | ACT |
| 6月10日 | CLIMAX LANDERS | SEGA | 5800 日圓 | RPG |
| 24日 | 超發明 BOY~暴走機械人之謎 | SEGA | 5800 日圓 | ACT |
| | 電波少年的懸賞生活 | HUDSON | 2800 日圓 | ETC |
| | SEA MAN 禁斷之 PED | VIVARIUM | 6800 日圓 | SLG |
| 下旬 | ■創造職業棒球隊 | SEGA | 5800 日圓 | SLG |
| 6月 | ■蒼剛之騎兵 SPACE GRIFFON | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | STG |
| | ■機動戰士高達外傳 衛星之墜落…… | BANDAI | 6800 日圓 | ACT |
| | GIANT GRAM~全日本摔角 2 IN 日本武道館~ | SEGA | 5800 日圓 | SPT |
| | 生體兵器 EXPENSE DOUBLE | IMAGEINEER | 5800 日圓 | 不詳 |
| | 發現世界不思議 | TBS | 價格未定 | ETC |
| 7月8日 | SUPER PRODUCERS | HUDSON | 價格未定 | SLG |
| 7月 | 花札（暫稱） | ALTRON | 價格未定 | TAB |
| | 新日本摔 鬥魂烈傳 4 | TOMY | 價格未定 | FIG |
| | 日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 (暫稱) | NAXAT | 暫定 4800 日圓 | TAB |
| 8月5日 | SHIENMU~沙木~ | SEGA | 價格未定 | RPG |
| 8月 | 新格鬥術 飛龍之拳列傳 | CULTURE BRAIN | 5800 日圓 | FIG |
| | ENTERTAINMENT GOLF | BOTTOM UP | 價格未定 | SPT |
| | 大相撲 (暫稱) | BOTTOM UP | 價格未定 | SPT |
| 9月 | ESPION AGE NTS | NEC | 5800 日圓 | ETC |
| 12月 | SUNRISE 英雄譚 (暫稱) | SUNRISE INTERACTIVE | 價格未定 | 未定 |

## 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | Littledream | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | AVG |
| 99年夏 | MERCURIUS PRETTY | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | 機動戰艦 NADESICO（角川書店） | 價格未定 | SLG | |
| | STREET FIGHTER ZERO 3 | CAPCOM | 5800 日圓 | FIG |
| | 七個之秘館 戰慄之微笑 | KOEI | 6800 日圓 | AVG |
| | DREAM FLYER | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | 集合!團團轉溫泉 | SEGA | 價格未定 | 不詳 |
| | ■CARRIER | JALECO | 價格未定 | AVG |
| | SOUL CALIBUR | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | FRAME GRIDE | FROM SOFTWARE | 價格未定 | STG |
| 99年秋 | ■J-LEAGUE 創造職業球會 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | Speed Busters | UBI SOFT | 價格未定 | RAC |
| | BIOHAZARD-CODE: Veronica | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| 99年冬 | 虹色天使 | JAPAN CORPORATION | 價格未定 | SLG |
| | DYNIMITE ROBOT 2000 (暫稱) | 童 | 價格未定 | ACT |
| | 紫炎龍 2 | 童 | 價格未定 | STG |
| 99年 | ■UNDERCOVER AD2025 Kei | PULSE INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| | 魔劍 X | ATLUS | 價格未定 | AVG |
| | COOL BOARDERS DC(暫稱) | WAVE SYSTEM | 價格未定 | SPT |
| | MONSTER BREED | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | GOLF（暫稱） | SEGA | 5800 日圓 | SPT |
| | 合家歡高爾夫球 | SEGA | 5800 日圓 | SPT |
| | 秋葉原 電腦組 | SEGA | 價格未定 | 未定 |
| | GEIST FORCE | SEGA | 5800 日圓 | STG |
| | 電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM | SEGA | 價格未定 | ASTG |
| | Brave Knight | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | 不詳 |
| | MARIONETTE HANDLER | MICRONET | 價格未定 | 不詳 |
| | Rayman 2(暫稱) | UBI SOFT | 價格未定 | ACT |
| | D 之食桌 2 | WARP | 5800 日圓 | AVG |

## 二千年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2000年1月27日 | SENTIMENTAL GRAFFITI 2 | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | AVG |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | RING | 角川書店 | 價格未定 | AVG |
| | SD 飛龍之拳傳説 DX | CULTURE BRAIN | 價格未定 | FIG |
| | GRANDIA 2 | GAME ARTS | 價格未定 | RPG |
| | 鄭問之三國誌 | GAME ARTS | 價格未定 | SLG |
| | FLIGHT SHOOTING(暫名) | KONAMI | 價格未定 | STG |
| | WARRZ (暫稱) | SHOW WAY SYSTEM | 價格未定 | RPG |
| | CRACK 2 (暫稱) | ZIKU | 價格未定 | SLG |
| | F-1(暫名) | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | RAC |
| | 春風戰隊 V FORCE2 (暫稱) | BINGKIDS | 價格未定 | SLG |

# NEO-GEO

## 五月發售

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5月 | METAL SLUG X | SNK | 價格未定 | ACT |

# NEO-GEO POCKET

## 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4月15日 | NEO POCKET 職業棒球 MEMORIAL TEAM | ADK | 3800 日圓 | SPT |
| | CRUSH ROLLER POCKET | ADK | 3200 日圓 | SPT |
| | NEO GEO CUP '98 | SNK | 3200 日圓 | SPT |
| | NEO · DERBY 大予想 | DAINA | 3800 日圓 | TAB |
| | BIOMOTOR UNITRON | 夢工房 | 3200 日圓 | FIG |
| 22日 | 侍魂 2 | SNK | 3800 日圓 | FIG |
| 4月 | ■到處也是麻雀 | ADK | 3200 日圓 | TAB |
| 5月 | METAL SLUG FIRST MISSION | SNK | 3800 日圓 | ACT |
| | 餓狼傳説 FIRST CONTACT | SNK | 價格未定 | FIG |
| | DIVE ALERT (無線對應) | SAKUROSU | 3800 日圓 | SLG |
| | NEO · 21 | DAINA | 價格未定 | SLG |
| 6月 | PUYO PUYO 通 | SNK | 價格未定 | PUZ |
| | BIG TOURNAMENT GOLF (暫稱) | SNK | 價格未定 | SPT |
| | NEO · BACCARA(暫稱) | DAINA | 價格未定 | TAB |
| 7月 | ■上海 MINI | SNK | 價格未定 | TAB |
| | COOL BROADERS POCKET (暫稱) DC 對應 | WAVE SYSTEM | 價格未定 | SPT |
| | THE 高校棒球 | ADK | 價格未定 | SPT |
| | MAGICAL DROP POCKET (暫稱) | DATA EAST | 價格未定 | PUZ |
| 8月 | HYPER GALS 麻雀 | ADK | 價格未定 | TAB |
| | 畢業相 (暫稱) | ADK | 價格未定 | AVG |
| | 幕末浪漫 月華之劍士(暫稱) | SNK | 價格未定 | FIG |
| 9月 | DIGITAL PRIMATE (暫稱) | SNK | 價格未定 | 不詳 |
| | POCKET BASSFISHING (暫稱) | ADK | 價格未定 | SPT |
| | POCKET DRIVE（暫稱） | KID | 價格未定 | RAC |
| 99年夏 | PACHINKO 實機 SIMULATION Vol.1（暫稱） | BOSS COMMUNICATIONS | 價格未定 | ETC |
| 99年冬 | PACHINKO 實機 SIMULATION Vol.2（暫稱） | BOSS COMMUNICATIONS | 價格未定 | ETC |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | NBA HANGTIME (暫稱) | ATARI | 價格未定 | SPT |
| | NFL BLITZ (暫稱) | ATARI | 價格未定 | 不詳 |
| | MORTAL KOMBAT (暫稱) | ATARI | 價格未定 | FIG |
| | THUNDER (暫稱) | ARUZE | 價格未定 | 不詳 |
| | ZIROKICHI (暫稱) | ARUZE | 價格未定 | 不詳 |
| | 花火 (暫稱) | ARUZE | 價格未定 | SLG |
| | 瓜小姐的成長日記 2 | ADK | 價格未定 | 不詳 |
| | BATTLE ROYAL (無線對應) | ADK | 價格未定 | 不詳 |
| | WORLD HEROES POCKET | ADK | 價格未定 | FIG |
| | 對戰 BILLIARD · BREAK SHOT | ADK | 價格未定 | SPT |
| | PACMAN (暫稱) | SNK | 價格未定 | ACT |
| | FAMILY STAR (暫稱) | SNK | 價格未定 | SPT |
| | ROCKMAN POCKET (暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | THE MAJOR LEAGUE (暫稱) | ADK | 價格未定 | SPT |

# WONDER SWAN

## 四月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4月1日 | 語樂王 TANGO! | TEAM P WONDER | 3800 日圓 | 不詳 |
| | 三國志 for Wonder Swan | KOEI | 4200 日圓 | SLG |
| | 上海 Pocket | SUNSOFT | 3800 日圓 | PUZ |
| 8日 | NICE ON | SAMMY | 3800 日圓 | SPT |
| | 去釣魚! | COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT | 3800 日圓 | SPT |
| 15日 | 元祖忍者查查丸 | JALECO | 3800 日圓 | ACT |
| | SD 高達 EMOTIONAL JAM | BANDAI | 3800 日圓 | SLG |
| | 子育 QUIZ MY ANGEL | NAMCO | 3800 日圓 | ETC |
| 28日 | Beat Mania for Wonder Swan (暫稱) | KONAMI | 價格未定 | ETC |
| | 超級機械人大戰 COMPACT | BANPRESTO | 4500 日圓 | SLG |

## 五月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5月4日 | MEDALOT · PERFECT EDITION ( KABUTO VERSION ) | IMAGINEER | 3980 日圓 | RPG |
| | MEDALOT · PERFECT EDITION ( TAWAGATA VERSION ) | IMAGINEER | 3980 日圓 | RPG |
| 5月13日 | SPACE INVADER | SUNSOFT | 3800 日圓 | STG |
| 5月27日 | LAST STAND (暫稱) | BANDAI | 3800 日圓 | SLG |
| 5月 | 風之古羅羅亞 (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| | WONDERSWAN HANDY SONAR (暫稱) | BANDAI | 9800 日圓 | 不詳 |

## 六至九月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6月24日 | ■ANCHORS FIELD | SAMMY | 3800 日圓 | SPT |
| | VAIZ BLADE (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | RPG |
| 7月 | 鐵拳 ROULETTE (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | PUZZLE BUBBLE | SUNSOFT | 價格未定 | PUZ |
| | POCKET FIGHTER (暫稱) | BANDAI | 3800 日圓 | RAC |
| | 日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 (暫稱) | NAXAT | 價格未定 | TAB |
| 8月 | 名偵探柯南（暫稱） | BANDAI | 價格未定 | AVG |
| 9月 | 幻次大陸王 | SAMMY | 價格未定 | ACT |

## 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | CHAOS GEAR (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| 99年夏 | FLASH~數字之鐵人~(暫稱) | 光文社 | 價格未定 | SLG |
| | 菊池秀行之魔界 CARD BATTLE (暫稱) | 光文社 | 價格未定 | TAB |
| | SIDE POCKET (暫稱) | DATA EAST | 價格未定 | SPT |
| | NEON GENESIS EVANGELION 使徒新生 (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SRPG |
| 99年秋 | TETRIS for WONDER SWAN (暫稱) | BBS | 價格未定 | PUZ |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | RADAR GAME (暫稱) | SAMMY | 價格未定 | TAB |
| | 東京魔人學園符咒封錄 (暫稱) | ASMIK EARTH ENTERTAINMENT | 價格未定 | SLG |
| | CLOCK TOWER (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | AVG |
| | DECOTRA (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | RAC |
| | 職業摔角 (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | SPT |
| | WAVE RAID (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | FAMISTAR (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | SPT |

# 編者話

## `_´ 的黑龍話～～～～

今期唔想多寫，事關在書尾的時間竟然病倒，還要趕稿，真是要命，不説了！下回再見！！
P.S. 在此希望家中的母親和公司的KOTARO君的病也能盡快痊癒。

### 追加：

本來今期只是寫以上的，不過，看了ATV本港台那個《攻殼機動隊》的廣告之後，實在令黑龍非常不滿，所以一定要寫一寫，為甚麼有《攻殼機動隊》的BGM不用，要用《新世紀GPX CYBER FORMULA SAGA》的OPENING前奏呢？莫非ATV的RESEARCH真是這麼差勁！？又或者就如外間所説的，ATV是細台，製作差是正常的？！在這裏黑龍要表示無限的無奈和憤怒！！

## 地裂天崩・非洲

我要崩潰了，不知這樣的轉變會否為大家帶來麻煩。
但是我覺得這一次我不能醒過來，真的像掉進深淵一般。
很辛苦啊，很想大聲的喊出來，但是怕會騷擾到別人。
還是將這一個烙印烫於心中吧，自己承擔吧！

## 福田君雙週話——

<PART I> Hysteric Blue! Yeah!
<PART II> 點解要剪晒啲頭髮？真係唔明！
< PART III> 以前有$$就會去買Game，而家啲Game就變咗CD，結局係一樣用晒啲$$…
<PART IV> 事件的終結＝事件的開始
<PART V> Persona萬歲！！（死硬派）
P.S. 幸好還有人記得我的備咕

## 編號H9N2米奇話：

前兩天，剛出席了一位親戚的喪禮。由於經常得到那位親戚的家人關照，所以即使是截稿前也得去拜祭一下。記憶中那親戚雖然稱不上健康，但體型仍然跟米奇差不多（米奇也算是個『高』人）。不過在喪禮上所見的，就像另一個人一樣，連身邊的其他親朋戚友也有同感。
人死了，一無所有。可怕嗎？不，真正可怕的是失去了一切知識，但卻仍然得存活在世上。米奇小時候親眼見過這一幕，可怕極了。人的腦子脆弱得不得了，一瞬間甚麼也沒有了，不會留下痕跡。當你試過給電殛的時候，你會知道一瞬的「長度」。真的，要不是我可以醒過來，我永遠也不會知道「一瞬」是甚麼。給電殛痛嗎？讓我告訴你：「一點也不痛，因為你沒有機會知道。」
4月1日發生了的事情，相信很多朋友都已透過不知甚麼人的宣傳而知道了，不過老實説，米奇自己卻沒有對多少人説過。據説現在事情已被説成很利害的計劃了，這也是可以想像的。無論如何，風要吹，沒有人制止得了，這個是候最好做隻風雞，無論怎樣大風也仍然可以照樣工作，反正沒有風，風雞便沒用處，現在還是值得有風的時候。

## 怪傑終於生病了：

近年來都沒有看過西醫的怪傑，終於都要在這幾日內走到診所看病，因為在這幾天的趕稿日裏，染上了感冒，實在太辛苦了，所以筆者決定出書之日要到自家下面的診所來醫治那嚴重的病情。

## 望向將來的MS話——

◆唉！為何香港人總要造「衰」自己個名的？竟然將抄襲別人的東西之事，説是由自己想像出來的東西，假若佢可以這樣繼續下去，那麼這個世界真的是沒有「版權」和「公正」了。
◆如果一個人因做錯一點事而向你説聲：「我不想的。」那麼相信你會原諒佢。
不久佢再次做錯，並向你説：「我不想…」那時相信你也會體諒佢…
接着第三次佢又再次做錯，並向你説：「我不想…我會改的，給我一次機會吧…」這時相信你會給佢一次機會…
怎料到第四次佢又再一次做錯，並説：「我不想…我會改的…相我…不會有一次」在這個時候，不知你會不會再相信這個人所説的説話呢？
◆手上的資源越來越少，若是這樣長此下去…可能要賺賺外快（←都説過不能靠別人），希望身體能支持下去吧…
◆在思想交集的情況下，MS考慮為了自己的將來，終於下定決心將來的目標，可是MS的目標卻有兩個，分別是A和B，如果MS的情況惡劣的話，就會選擇A路，否則就會選擇B（←假若可以的話…真希望能成功進入B路…）。

## AGENT X'S FILE EPISODE NO.:10-X02

近期發覺自己很久也沒有看書，所以於某日下午獨個兒走進書店逛逛。未幾，便隨手買了一本《西西卷》回家，並且每日閱讀三二個章節，感覺非常暢快。
突然間很想很想重溫一下筆者曾閱讀過的書本，原因不明。
有時候，會感覺到自己的能力是如不濟、甚至衰弱得不堪一擊！
或許返回原點，然後由最基本處重新學起，才是最好！！
一位正考A-Level的朋友，希望妳今年能夠取得好成績！
一位重要的朋友，希望妳盡快找到工作！我肯定妳必會是一位好老師！

## 始亂終棄・KOTARO

其實編者話對於拙者來説是個頗有趣的欄目，因為稿頭滿腦子的意念，到最後也會由於稿尾時間緊迫而遷就和改寫，再者，當往往到要寫的時候，心裏始終又覺得有心無力……
常言道「聽君一席話、勝讀十年書」，今日拙者終於領悟得到，多謝前輩指點！
數星期停止練習，萬料不到功力竟然大為退步，令到有趣的對戰，頓時變成無盡的遺憾……
最後，很多謝讀者馬三奇的數封來信，拙者已經全閱了，希望有機會的話能夠與你們比試比試吧！

## 身邊愈來愈多空置單位的J.J話：

◆很久沒有試過寫大家所稱的「小説式」攻略了，這次剛巧要接手做《SAGA II》（真不明白為何不是由一直負責寫介紹稿的福田君執筆……），想了又想，覺得只以三言兩語交待劇情的話或許會很容易，但這是個故事性很重的遊戲……最後還是決定再次挑戰很久沒有試過的「小説式」，不過今期實在時間不足（版位亦不見得充足……），很多原本打算加進內文作補充的資料都要到下期才能補回，希望各位原諒今期的簡陋，在下自會在下期製作一份最少能令自己滿意的攻略出來。
◆很快便要生日了，要怎樣慶祝才好呢？
PS：TERRY君，多謝你的意見，在下現在正改以閣下所説的方法來玩《FF VIII》，效果亦相當不錯！




## 山寺良牙……

這幾期極度火滚，乜都要聽晒佢地點至安樂，這又話不可、那又話不可；這又要這樣做、那又要那樣做。我係一個人，唔係扎線公仔呀！唔係乜都要聽你「鹵點」呀！總之就係好唔滿意呀！你既然喜歡咁做的話，咪照你意思做囉！但係唔該你唔好係度怨呢樣怨　齦芊！又話呢樣　齦芊！
沒其他事可寫了！反正已命不久矣的，總之是想快快樂樂去玩《電車GO！2》《True Love Story 2》《往北去》《啟程之詩》……………………………

# COMING 嗡

## 《金田一》系列最新作再度登場

改編自同名漫畫，以解開兇案事件作為題材的正統推理AVG《金田一少年之事件簿》，繼年前推出《～地獄遊園殺人事件》和《～星見島悲哀的復讎鬼》之後，今年決定再次添食，製作PlayStation全新續篇《金田一少年之事件簿3青龍伝説殺人事件》，為追尋真兇再次出動。遊戲基本玩法不變，但是故事和其他登場角色則是全部原創，至於主要角色方面，當然不少得金田一、美雪和劍持勇，遊戲預定8月推出，價格未定。










## NEC HE第三個Dreamcast作品公布

ESPION-AGE-NTS
INDUSTRIAL AGENTS FOR ACTIVE ESPIONAGE

自年初推出的《SEVEN CROSS》和《戰國TURB》以後，NEC Home Electronics似乎便開始沈寂下來，久未有發表新作。直至到最近，NEC HE終於公布其第三個Dreamcast劇目《ESPION-AGE-NTS～INDUSTRIAL AGENTS FOR ACTIVE ESPIONAGE～》，以創新形式的作品打入遊戲市場。其中遊戲是以REAL TIME諜報活動作為重心，透過四組鏡頭，觀察四名諜報成員的行動，而玩者就是負責指揮成員，在作戰行動中隨時發出指示，造成各種不同的戰術和有組織行動，絕對考驗玩者迅速的判斷力。此外，在遊戲中，玩者也要不時利用每個角色的特殊能力，作為解決各種障礙和難題，不過遊戲完成度仍然很低，期待日後的續報。遊戲預定9月推出，定價5800日圓。










## 《電車GO！》駛到NINTENDO 64

不論在港日兩地也大受歡迎的電車SLG《電車GO！》，繼早前登陸WONDER SWAN之後，現在終於決定推出NINTENDO 64版本《電車GO！64》，實行全機種制霸！首先，今次《電車GO！64》是以業務用最新版本《電車GO！2高速篇 3000番台》作為基礎，除了加入各條不同的原創路線之外，更追加VRS音聲認識SYSTEM，令到玩者能夠親自執行車內廣播或訊號表示，遊戲對應電車GO！64專用CONTROLLER及震動PACK，預定夏季推出，價格未定。

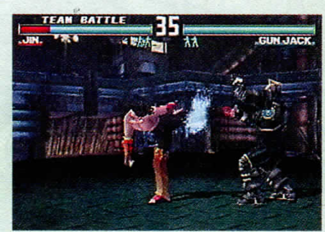
## 《Pacapaca Passion》PlayStation畫面公開

在日本遊戲中心頗為受落，由PRODUCE製作的對戰音樂體感遊戲《Pacapaca Passion》，雖然公布移植PlayStation上已經有好一段時間，但是遲遲也未見蹤影，難道SYSTEM 12的遊戲真是不能完全移植？非也，只是製造商為了隆重其視，特地加入多首全新原創的歌曲，務求令到遊戲內容更加豐富，遊戲預定6月下旬推出，定價5800日圓。

## 《鐵拳》改良版本再譽歸來

傳聞已久，namco將於今年推出以《鐵拳3》為基礎的改良版本消息，現在終於得到証實，正式名稱為《鐵拳TAG TOURNAMENT》。其中《鐵拳3》乃去年PlayStation十大銷量遊戲之一，然而事隔年多之後，不知能否再次創下百萬佳績呢？遊戲暫未有任何圖片公開，預定今年夏季推出，價格未定。





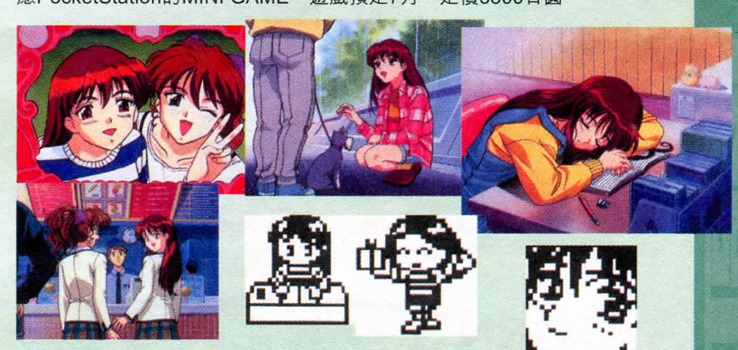

※以上全屬PlayStation《鐵拳3》畫面

## 《beat mania》最新作發售日決定

業務以致家庭用也極多支持者愛戴的DJ SIMULATION鼻祖《beat mania》系列，繼去年10月在PlayStation上推出《beat mania APPEND 3rd MIX》之後，現在又宣布製作全新續篇《beat mania APPEND GOTTAMIX》，企圖延續音樂文化熱潮！然而，今次《～GOTTAMIX》最特別的地方，就是並非主要收錄業務用版本的最新歌曲，而是收錄以前未曾出現過的懷舊樂曲，所以感覺方面會與以往完全不同，遊戲同樣需要利用首作《beat mania》啟動，預定5月27日，定價2800日圓。

## 《ROOMMATE～井上涼子～》搬往PlayStation

利用SEGA SATURN內置時鐘製作的同居戀愛SLG《ROOMMATE～井上涼子～》，推出三集以來同樣大受歡迎，所以製造商DATAM POLYSTAR決定將遊戲完全移植至PlayStation之上，不過由於PlayStation本身是欠缺內置時鐘機能，因此遊戲是必須使用PocketStation連動，那麼，當然不會少得對應PocketStation的MINI GAME，遊戲預定7月，定價5800日圓。




※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

# 下回放映
# NEW GAMES OF 4/8~4/25

## PlayStation

### 4月8日


必殺 PACHINKO STATION CLASSIC
SUNSOFT
3980 日圓
ETC


黑闇吹拂之夏~帝都物語再臨~
BIG FACTORY
5800 日圓
AVG


將棋幼稚園
AFFECT
5800 日圓
TAB


TIGER WOODS 99PGA TOUR GOLF
EA SQUARE
5800 日圓
SPT


實戰PACHINSOLT必殺法！
SAMMY
6800 日圓
ETC

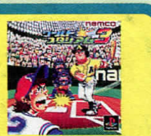

店DE店主
TECNO SOFT
5800 日圓
SLG


全日本摔角~王者之魂~
HUMAN
價格未定
SPG


慶祝 GRAND PRIX
SYSCOM ENETRTAINMENT
5800 日圓
RAC


勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER
TAKARA
6800 日圓
SLG




WORLD STADIUM3
NAMCO
5800 日圓
SPT


DEVILSANAMA SOULHACKERS
ATLUS
6800 日圓
RPG

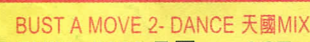
### 4月10日


DANCE DANCE REVOLUTION
KONAMI 5800 日圓 ETC
於眾PS遊戲之中，這個在街機大紅大紫的遊戲，相信在家用機會再掀熱潮，而遊戲還會有專用配件的，可真要留意一下了。

### 4月15日


SEA BASS 1-2-3 (暫稱)
JALECO
5800 日圓
SPT


魔女們之眠~復活祭
PACK IN SOFT
3800 日圓
AVG


BUST A MOVE 2- DANCE 天國MIX
ENIX 5800 日圓 ACT
名音樂遊戲的續篇，系統上跟上集差不多，但是在畫面方面便強化了不少，玩法簡單，是老少咸宜的遊戲。


HIT BACK
TOMY
5800 日圓
ACT


NURSE物語
每日 COMMUNICATION
5800 日圓
AVG


超級機械人大戰F完結編
BANPRESTO
6800 日圓
SLG

## NINTENDO 64

### 4月9日

求求你怪獸
BOTTOM UP 6980 日圓
SLG

## DREAMCAST

### 4月8日

DIGITAL競馬新聞 MY TRACK MAN
SHOW WAY SYSTEM 6800 日圓 ETC

### 4月15日

森田之最強Reversi
RANDOM HOUSE
2800 日圓 TAB

森田之最強將棋
RANDOM HOUSE
5800 日圓 TAB

## SATURN

### 4月1日


心跳回憶劇場系列VOL.3 出發之詩 (SPECIAL BOX版)
KONAMI 8800 日圓 AVG
心跳回憶劇場系列的第三集，當中的MINI GAME的評價不低，可以一試。

xers@gpm.com.hk

# Xers

An Enlighment in personal computing world

係時候帶我返屋企啦！

新登場特價$20 第二期 2nd Issue

